



Analisis Struktural Alih Wahana Sastra Lisan: Representasi Legenda Lembu Suro dalam Pada Film Animasi

Siti Yulaikha^{1✉}, Program studi tadaris bahasa Indonesia, IAIN Kediri, Indonesia

Halimah², Program studi tadaris bahasa Indonesia, IAIN Kediri, Indonesia

Andhissa Armala A'yun³, Program studi tadaris bahasa Indonesia, IAIN Kediri, Indonesia

Moh. Fikri Zulfikar⁴, Program studi tadaris bahasa Indonesia, Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

✉ sayyiddahzulaikho@gmail.com

Abstrak: Sastra lisan adalah cerita yang tersebar dari mulut ke mulut. Sastra lisan juga disebut cerita rakyat sebab sebuah cerita muncul dan berkembang di tengah kehidupan rakyat biasa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses alih wahana serta memahami unsur intrinsik cerita rakyat Lembu Suro ketika dialih wahanakan menjadi sebuah film animasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses alih wahana ke film animasi mencakup tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Serta unsur intrinsik yang ditemukan mencakup tema, alur, sudut pandang, latar, penokohan, serta gaya bahasa.

Kata kunci: Sastra lisan, alih wahana, struktural

Abstract: Oral literature is stories spread by word of mouth. Oral literature is also called folklore because a story appears and develops in the lives of ordinary people. The aim of this research is to understand the process of transferring the vehicle and understand the intrinsic elements of the Lembu Suro folklore when it was converted into an animated film. The research method used in this research is a qualitative descriptive research method. The data collection technique used is a documentation technique. The research results show that the process of transferring vehicles to animated films includes three stages, namely pre-production, production and post-production. And the intrinsic elements found include theme, plot, point of view, setting, characterization and language style.

Keywords: oral literature, transfer vehicle, structural

Citation: Yulaikha, Siti., Halimah., A'yun, A. Andhisa., Zulfikar, Moh, Fikri. (2024).

Analisis Struktural Alih Wahana Sastra Lisan: Representasi Legenda Lembu Suro Pada Film Animasi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4 (1), 67-84.



Copyright © tahun EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Sastra lisan merupakan salah satu dari kebudayaan yang tumbuh di tengah masyarakat. Dalam sebuah sastra lisan, tidak di ketahui siapa penutur aslinya, sastra lisan lahir secara turun temurun. Sastra lisan merupakan pengungkapan sebuah legenda yang disampaikan dari satu anggota ke anggota lain, secara ringkas dan jelas dalam pengungkapan kebudayaan suatu masyarakat. Dalam sebuah masyarakat, sastra lisan memiliki beberapa versi penyampaian yang berbeda, setiap generasi memiliki adaptasi yang berbeda dari satu sastra lisan yang sama.

Setiap daerah sudah pasti memiliki legenda yang beragam dan dipercaya bahwa hal tersebut benar-benar terjadi. Cerita tersebut tersebar di masyarakat dari mulut ke mulut atau sering disebut dengan istilah sastra lisan. Sastra lisan lebih dulu berkembang daripada sastra tulis, secara historis jumlah karya sastra lisan lebih banyak daripada sastra tulis. Pada zaman dahulu, untuk menjaga kelangsungan sastra lisan ini masyarakat mewariskan secara turun temurun, biasanya dengan dituturkan oleh seorang Ibu kepada anaknya. Namun, seiring berkembangnya zaman, eksistensi sastra lisan perlahan pudar, digantikan masuknya budaya asing. Masyarakat mulai acuh tak acuh tentang sastra lisan yang diturunkan nenek moyangnya, dan untuk menjaga kelestarian ini tidak cukup hanya dengan menghafal atau menurunkan cerita pada generasi setelahnya.

Di era yang serba digital masyarakat cenderung menyukai karya sastra yang dikemas dalam bentuk media digital seperti film, komik, anime, *short film*, dan lain sebagainya. Tentunya, hal tersebut menjadi sebuah tantangan baru bagi generasi yang mewarisi sebuah cerita lisan tersebut. Di era *society 5.0* masyarakat cenderung bersikap individualisme dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menonton sebuah konten digital.

Oleh karenanya, perlu diadakan inovasi untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, misalnya dengan mengubah sastra lisan menjadi bentuk tulisan maupun menjadi film animasi yang saat ini sangat digemari siswa (Putra 2023). Sastra lisan juga disebut cerita rakyat sebab sebuah cerita muncul dan berkembang di tengah kehidupan rakyat biasa. Cerita rakyat seperti Legenda Lembu Suro sangat menarik dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Guru atau orang tua dapat memberikan pendidikan terkait norma dan budi pekerti dengan bantuan cerita ini secara lisan.

Kata animasi diambil dari bahasa latin yaitu "anima" yang mempunyai arti jiwa, nyawa, hidup, dan semangat. Animasi ialah gambar 2 dimensi yang seakan-akan bergerak, karena adanya kemampuan otak untuk bisa selalu mengingat atau menyimpan gambar sebelumnya. (The Making of Animation, 2004). Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak cepat secara terus-menerus yang mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya.

Animasi yang awalnya cuma berupa rangkaian dari beberapa potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011). Dari beberapa pengertian yang telah dijelaskan, hal ini bisa disimpulkan bahwa animasi adalah suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang didasari oleh pengaturan waktu dalam gambar. Gambar tersebut telah dirangkai dari

beberapa gambar yang membuatnya terlihat bergerak sehingga terlihat seperti nyata.

Menurut (Atar Semi, 2021) Pendekatan struktural merupakan pendekatan yang mengkaji dan meneliti aspek pembangun karya sastra, seperti tema, alur, sudut pandang, latar, penokohan, gaya penulisan, gaya bahasa, serta hubungan harmonis antar aspek yang berkesinambungan membangun karya sastra secara utuh. Analisis ini bertujuan untuk menjelaskan dengan cermat keterkaitan berbagai unsur karya sastra. Pendekatan struktural sendiri merupakan salah satu pendekatan yang menitikberatkan pada unsur pembangun karya sastra, dengan begitu peneliti dapat mengetahui perubahan yang terjadi pada unsur intrinsik cerita rakyat Lembu Suro ketika dialih wahanakan menjadi sebuah film animasi.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan objek yang dikaji pada artikel ini, antara lain (Damayanti, Silvia; Ni Putu Luhur Wedayanti; dan Ida Ayu Laksmi Sari, 2018) mengkaji tentang alih wahana cerita rakyat Bali dari buku cerita bergambar menjadi anime. Penulis menemukan bahwa dalam proses alih wahana tersebut mengalami pengurangan, penambahan serta bervariasinya unsur intrinsik. Selain itu terdapat (Lestari, Putu Ayu Riyanta dan I Ketut Setiawan, 2019) yang mengkaji Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam Bentuk Animasi 2D. Dalam penelitian ini didapatkan point penting yaitu hubungan cerita rakyat dengan teknologi, dimana keduanya mampu berjalan bersamaan dan saling mendukung satu dengan yang lainnya.

Dari beberapa penelitian tersebut, terdapat persamaan mengenai fokus dan metode yang diambil, yakni cerita rakyat dengan metode penelitian kualitatif. Namun begitu perbedaan diantara keduanya terletak pada pemilihan judul film animasi serta teori yang digunakan. dalam penelitian ini mengambil objek film animasi Lembu Suro. Alasan mengapa peneliti memilih animasi ini untuk diteliti karena peneliti belum menemukan peneliti terdahulu yang menggunakan film animasi ini untuk meneliti terkait alih wahana, khususnya dalam hal alih wahana sastra lisan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses alih wahana serta memahami unsur intrinsik cerita rakyat Lembu Suro ketika dialih wahanakan menjadi sebuah film animasi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berlatarkan alamiah dengan tujuan menyajikan beberapa data mengenai keadaan sosial kepada peneliti dengan melibatkan berbagai metode yang ada (Anggito dan Setiawan, 2018). Tujuan penelitian deskriptif kualitatif yakni untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu peristiwa tertentu secara objektif (Rusandi dan Rusli, 2014). Objek dari penelitian ini yaitu alih wahana legenda lembu suro ke dalam film animasi. Fokus penelitian ini adalah pengaruh proses alih wahana dari legenda ke dalam sebuah film animasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan melihat, membaca, dan menganalisis suatu dokumen. Salah satunya yakni cerita rakyat, (Sartono Kartodirdjo, 2008). Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan

penarikan kesimpulan atau verifikasi data (Miles Huberman, 2009). Ketiga tahapan tersebut dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis dan menggolongkan data, merumuskan dan menyajikan kesimpulan dalam bentuk deskripsi, kemudian melakukan verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses perubahan cerita legenda Lembu Suro yang awalnya tersebar di masyarakat dalam bentuk lisan menjadi sebuah film animasi. Tujuan pengalihwahanaan ini dilakukan untuk menjaga kelestarian legenda agar generasi muda dapat belajar dari cerita terdahulu serta tidak merasa asing dengan cerita daerah mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat (Jamilah, 2017) bahwa pengenalan cerita rakyat perlu dilakukan sejak dini sebagai media pembentukan karakter.

Setelah peneliti menemukan video animasi terkait legenda *Lembu Suro* dalam tayangan youtube (Nusantara, 2021), selanjutnya peneliti menganalisis dan mengklasifikasikan sesuai kebutuhan. Dalam (Ardiansyah, 2020) alih wahana diperlukan kehati-hatian agar tidak merubah inti cerita. Berikut akan dipaparkan hasil analisis peneliti terkait unsur struktural serta proses pengalihwahanaan cerita rakyat dalam bentuk film animasi.

Sinopsis Lembu Suro

Sinopsis menurut (Amin, 2021) merupakan ringkasan dari suatu karya yang panjang, baik itu berupa fiksi maupun non fiksi. Dalam sinopsis memuat garis besar cerita, mulai dari pengenalan cerita, konflik cerita, serta penyelesaiannya. Sinopsis ini dibuat agar pembaca mudah memahami gambaran suatu karya secara menyeluruh. Terdapat dua macam sinopsis, yaitu sinopsis yang ditulis untuk meringkas karya sastra yang sudah ada dan sinopsis yang ditulis untuk persiapan membuat karya sastra. Berikut akan dipaparkan sinopsis untuk karya sastra yang sudah ada, yaitu legenda Lembu Suro.

Legenda lembu suro dimulai dengan sayembara yang diadakan oleh Raja Brawijaya dan ingin menemukan suami untuk putrinya, Putri Diah Ayu Pusparini. Sementara itu Lembu Suro, pemuda dengan kepala yang menyerupai sapi, datang sebagai peserta terakhir dalam sayembara tersebut. Ia berhasil memenangkan sayembara dengan meregangkan busur Kyai Garudayaksa dan mengangkat Gong Kyai Sekardelima.

Meskipun sang Raja dan Putri tidak menyukai Lembu Suro karena penampilannya, Raja Brawijaya tetap tidak bisa membatalkan janjinya. Sebagai siasat menolak hasil sayembara, Putri Diah Ayu Pusparini mengajukan syarat baru kepada Lembu Suro. Syarat yang diajukan yakni harus membuatkan sumur di puncak Gunung Kelud dalam satu malam. Setelah Lembu Suro mampu menggali sumur dengan kesaktiannya, sang Putri dan Raja berusaha menggagalkan usaha Lembu Suro dengan menimbunnya dalam sumur yang ia buat sendiri.

Karena kemarahannya, Lembu Suro mengucapkan sumpah yang berbunyi, "*Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung dadi kedung.*" Sumpah ini mengandung ramalan bahwa Kediri akan menjadi sungai, Blitar

menjadi daratan, dan Tulungagung akan menjadi perairan dalam. Hingga saat ini sumpah Lembu Suro sering dikaitkan dengan peristiwa meletusnya Gunung Kelud.

Analisis Struktural

Analisis struktural menurut (Dewi, 2019) sering disebut analisis dengan memperhatikan unsur intrinsik dalam cerita. Menurut (Semi, 2021) suatu karya sastra memiliki rangka serta bentuknya sendiri. Kerangka serta bentuk dari karya sastra tersebut meliputi tema, alur, latar, penokohan, serta gaya bahasa.

Tema

Tema adalah ide yang mendasari sebuah cerita yang kemudian dikembangkan menjadi alur cerita. Tema ditentukan terlebih dahulu sebelum membuat sebuah cerita. Menurut (Nurgiyantoro, 2017) tema merupakan gabungan seluruh unsur dalam sebuah cerita sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi. Aminuddin menyatakan bahwa tema dapat ditemukan dalam setting, penokohan, serta tahapan peristiwa.

Tema yang mendasari cerita rakyat Lembu Suro ini adalah pengkhianatan. Raja Brawijaya mengkhianati janjinya bagi pemenang sayembara untuk menikah dengan sang putri. Setelah mengetahui bahwa yang memenangkan sayembara adalah pemuda berkepala sapi, sang Putri beserta Raja berbuat curang dengan menambah syarat untuk menikah. Hal ini semata-mata dilakukan untuk menggagalkan pernikahan yang telah dijanjikan sang Raja. Hingga Raja rela mengkhianati janjinya sendiri demi menyenangkan sang Putri.

Alur

Unsur penting dalam sebuah alur yakni isi cerita dan urutan untuk menyajikan cerita tersebut. Menurut Lukens dalam alur adalah rangkaian peristiwa yang menunjukkan aksi tokoh (Nurgiyantoro, 2017). Tujuan adanya alur yaitu untuk menyampaikan cerita dengan jelas, aspek kejelasan ini berkaitan dengan teratur dan sederhananya penyusunan antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain. Hubungan antar peristiwa ini tidak hanya runtut secara kronologis saja, tetapi juga harus berdasarkan sebab akibat.

Alur yang digunakan film animasi Lembu Suro adalah alur maju. Seperti yang terdapat pada menit ke (1:13) "*Alkisah dahulu kala di Jawa Timur ada seorang Raja bernama Prabu Brawijaya yang berkuasa di Majapahit.*" Menit ke (3.28) "*Hari berganti hari, sang Putri menjadi bingung dengan keputusan tersebut.*" Menit ke (4.03) "*Akhirnya tibalah pada hari yang telah ditentukan. Semua peserta dari penjuru negeri telah berkumpul di alun-alun kerajaan.*" Dari tiga kutipan tersebut menunjukkan bahwa alur waktu dalam cerita terjadi berurutan.

Rangkaian peristiwa juga diceritakan secara berurutan, mulai dari pengenalan tokoh, munculnya masalah ketika sang Raja mengadakan sayembara, masalah memuncak pada saat Lembu Suro memenangkan sayembara tetapi Raja dan Putri enggan menepati janji sayembara. Kemudian berlanjut menurunnya masalah ketika Raja dan Putri membuat syarat baru dan Lembu Suro bersedia melakukannya. Masalah diselesaikan ketika Raja membuat

tanggul dan melakukan larung sesaji setelah mendengar ancaman Lembu Suro saat ia ditimbun hidup-hidup. Sehingga dari sini dapat disimpulkan bahwa alur yang digunakan dalam cerita ini adalah alur maju.

Sudut Pandang

Sudut pandang ialah pandangan atau cara penulis menciptakan sarana untuk menyajikan pelaku sebagai tokoh, peristiwa, tindakan, latar, dan berbagai macam peristiwa yang membentuk cerita (Agus Nuryanti, 2015). Sudut pandang merupakan narasi sentral yang menentukan pola dan gaya cerita (Jauhari, 2013). Sudut pandang yang digunakan dalam film animasi Lembu Suro adalah sudut pandang orang ketiga. Yang mana penulis atau pembaca mengetahui segala hal tentang semua tokoh, peristiwa, tindakan, hingga motif tindakan yang ada dalam film animasi (Approach, 2016).

Latar

Latar atau biasa disebut *setting* adalah lingkungan yang mencakup sebuah peristiwa. Latar digunakan agar cerita bisa lebih terarah dan penikmat karya sastra dapat memahami dengan jelas suatu cerita (Raharjo and Nugrah, 2022). Latar dibagi menjadi tiga unsur utama, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Latar tempat mengarah pada lokasi cerita berlangsung, seperti nama dari suatu tempat tertentu. Latar waktu menunjukkan kapan suatu peristiwa dalam karya sastra terjadi. Serta latar suasana merupakan penjelasan tentang suasana yang terjadi dalam sebuah karya sastra.

Yang menjadi latar tempat dalam film animasi Lembu Suro adalah berada di daerah Jawa timur, Kerajaan Majapahit, alun-alun kerajaan, kamar, puncak gunung kelud, hutan, dan kawah gunung Kelud. Hal ini dibuktikan pada menit ke (1.15) "Alkisah dahulu kala, di *Jawa Timur...*", menit ke (1.20) "Prabu Brawijaya yang berkuasa di *Majapahit.*", menit ke (4.11) "...telah berkumpul di *alun-alun kerajaan.*", menit ke (8.43) "...berhari-hari dia mengurung diri di dalam *kamar.*", menit ke (9.41) yang memperlihatkan hutan, menit ke (10.23) "Setibanya di *Puncak Gunung Kelud,*" serta menit ke (13.17) "Prabu pun juga mengadakan tolak bala dengan mengadakan larung sesaji di *kawah Gunung Kelud.*"

Latar waktu dalam legenda Lembu Suro yakni dahulu kala, suatu hari, malam, sore, pagi, siang. Dibuktikan pada menit ke (1.14) "Alkisah *dahulu kala,* di Jawa Timur...", menit ke 2.07 "Suatu *hari* terlintas dalam benak sang Prabu...", menit ke (2.16) "Maka pada *suatu malam...*", serta pada keseluruhan film animasi diperlihatkan waktu siang, pagi, serta sore.

Latar suasana pada film animasi ini gundah, terkejut, kebingungan, ramai, menegangkan, gelisah, cemas, kecewa, sedih, marah. Pada menit ke (1.51) "Melihat hal itu, sang Prabu mulai *gundah...*", menit ke (2.48), "Mendengar hal tersebut, sang putri sungguh *terkejut.*", menit ke (3.29) "...sang putri menjadi *bingung* dengan keputusan tersebut.", menit ke (4.08) yang memperlihatkan suasana keramaian di alun-alun kerajaan, menit ke (5.55) "Prabu Brawijaya mulai *gelisah...*", menit ke 6.59 "Dia nampak sangat *cemas...*", menit ke (7.08) "Ketika Lembu Suro akan mengangkat gong Kyai Sekardelima, semua orang nampak *tegang.*", menit ke (7.57) "sambil *menangis* sang Putri meninggalkan arena

sayembara, menit ke (8.11) “Karena telah *mengecewakan* Putri semata wayangnya.”, serta menit ke (12.32) “Lembu Suro mengucapkan *sumpah serapahnya* kepada sang Prabu...”.

Penokohan

Tokoh dan penokohan adalah dua hal yang berbeda. Jika tokoh merujuk pada orangnya, sedangkan penokohan merujuk pada tokoh dengan watak tertentu (Rafiqa, 2021). Tokoh utama dalam legenda Lembu Suro adalah Lembu Suro, Prabu Brawijaya, dan Putri Diah Ayu Puspa Rini. Sedangkan penokohan Lembu Suro merupakan sosok protagonis, sementara Putri Diah Ayu Puspa Rini dan Raja Brawijaya sebagai sosok antagonis.

Lembu Suro tokoh lembu suro pada film animasi tersebut merupakan sosok protagonis. Dalam film animasi tersebut lembu suro digambarkan sebagai sosok manusia yang berkepala lembu dengan tubuh yang gagah, memiliki ilmu kanuragan yang hebat dan ketulusan cintanya kepada sang putri. Dalam cerita tersebut lembu suro juga digambarkan sebagai sosok yang diasingkan dan hidup sendirian ditengah hutan. Di akhir cerita lembu suro juga digambarkan sebagai sosok yang sakit hati karena merasa di bohongi dan di tipu oleh sang putri dan sang raja.



Gambar 1. Lembu Suro

Putri Diah Ayu Puspa Rini tokoh sang putri pada film animasi tersebut merupakan tokoh antagonis karena sang putri tega mengubur hidup-hidup lembu suro pada sumur galiannya yang seharusnya menjadi syarat kedua untuk menikahi sang putri. Sang putri juga digambarkan sebagai sosok yang cantik jelita dan sosok yang tidak bisa menepati janjinya.



Gambar 2. Putri Diah Ayu Puspa Rini

Prabu Brawijaya tokoh sang prabu pada film animasi tersebut merupakan tokoh antagonis dengan gambaran sosok yang berwibawa, bijaksana, tapi suka meremehkan orang lain, tidak teguh pada pendiriannya, dan rela melakukan apapun demi tidak mengecewakan sang putri.



Gambar 3. Prabu Brawijaya

Gaya Bahasa

Tujuan dari gaya ialah menghadirkan aspek keindahan (Ratna 2014). Menurut Keraf (dalam Satoto, 2012) syarat sebuah gaya bahasa yang baik harus memiliki tiga unsur dasar, yaitu kejujuran, sopan santun, dan menarik. Keraf juga menyatakan, bahwa semakin baik gaya bahasa seseorang, maka semakin baik pula penilaian terhadap orang yang memakai gaya bahasa tersebut (Samhudi, Efendy, and Syam 2017).

Dari hasil analisis, dalam film animasi ini ditemukan enam gaya bahasa. Diantaranya yaitu gaya bahasa hiperbola, gaya bahasa metafora, gaya bahasa eufemisme, gaya bahasa alegori, gaya bahasa alusi serta gaya bahasa personifikasi. Gaya bahasa hiperbola adalah makna yang dilebih-lebihkan dan dibesar-besarkan sehingga terdengar tidak masuk akal (Nurgiyantoro, 2017).



Gambar 4: Gaya bahasa hiperbola.

Pada menit 1.28 “sang Prabu memiliki seorang Putri *nan cantik jelita* bernama diah ayu pusparini”



Gambar 5. Gaya bahasa hiperbola.

Pada menit 3.41 “...busur Kyai Garudayaksa dan Gong Kyai Sekar Delima adalah pusaka yang memiliki *kekuatan dahsyat*.”



Gambar 6. Gaya bahasa hiperbola.

Menit 2.24 “Ayahanda mengerti engkau menginginkan suami yang hebat, *sakti mandraguna*, dan tampan.”

Selanjutnya terdapat gaya bahasa metafora, gaya bahasa ini merupakan sebuah ungkapan yang digunakan untuk membandingkan dua hal yang berbeda dengan makna aslinya (Keraf, 2019).



Gambar 7. Gaya bahasa metafora.

Pada menit 2.19 “maka pada suatu malam Prabu Brawijaya mengajak putrinya untuk berbicara *empat mata*.”

Gaya bahasa Eufemisme. Eufemisme menurut (Keraf, 2019) adalah ungkapan yang tidak menyinggung seperti mengganti ucapan yang dirasa kasar dan menghina.



Gambar 8. Gaya bahasa eufemisme.

Menit ke 2.44 “...maka dialah orang yang berhak *mempersunting* dirimu.”



Gambar 9. Gaya bahasa eufemisme.

Menit ke 6.19 “apakah hamba *diperkenankan* mengikuti sayembara ini?”

Gaya bahasa alegori. Menurut Keraf, alegori adalah cerita singkat yang berisikan kiasan. Berikut gaya bahasa alegori yang dapat ditemukan dalam film animasi legenda Lembu Suro.



Gambar 10. Gaya bahasa alegori.

Menit ke 12.39 “Kediri bakal pikantuk *piwales Gusti pakaping-kaping yaiku Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung dadi kedung.*”

Selanjutnya gaya bahasa yang dapat kita temukan adalah alusi. Alusi adalah majas perbandingan yang mengacu secara tidak langsung pada suatu tempat, tokoh ataupun peristiwa yang terdapat pada sebuah karya sastra (Keraf, 2019).



Gambar 11. Gaya bahasa alusi.

Menit 13.23, “Akan tetapi setiap *gunung kelud erupsi* warga menganggap itu adalah *amukan Lembu Suro* sebagai balas dendam atas apa yang dilakukan oleh Prabu Brawijaya dan Putrinya.”

Yang terakhir yang dapat peneliti temukan yakni gaya bahasa personifikasi. Personifikasi juga dapat dikatakan sebagai majas perorangan,

sebab gaya bahasa ini memberikan sifat seperti halnya manusia pada makhluk tertentu, seperti binatang, benda, atau makhluk alam yang lain (Keraf, 2019).



Gambar 12. Gaya bahasa personifikasi.

Menit 6.09 “Dari kejauhan terlihat seorang *pemuda berkepala lembu*.”

Proses Alih Wahana Dari Sastra Lisan Ke Film Animasi

Menurut (Damono, 2018) seluruh jenis kesenian dapat dialih wahanakan menjadi film. Begitu juga dengan sastra lisan maupun cerita rakyat yang sering kali ditransformasikan menjadi sebuah film animasi. Selain untuk melestarikan cerita rakyat proses alih wahana sastra lisan menjadi film animasi juga dapat mengajarkan siswa terkait pendidikan karakter. Dengan visualisasi serta audio yang menarik, siswa akan memfokuskan perhatiannya pada film.

Film yang berhasil tidak hanya ditentukan oleh isi ceritanya saja, tetapi juga unsur yang berhubungan dengan produksi film, seperti produser, sutradara, penulis skenario, penata musik, penata suara serta editing yang saling melengkapi satu sama lain. Pada prosesnya, alih wahana sastra lisan menjadi film animasi tentu mengalami perubahan untuk menyesuaikan pendidikan karakter bagi siswa. Film animasi memiliki dua jenis, yaitu jenis 2D dan 3D. Perbedaan mencolok diantara keduanya yaitu animasi 2D masih terdapat outline agar objek terlihat lebih tegas tetapi kurang bervolume. Sedangkan pada animasi 3D objek tidak terlihat outline, lebih bervolume, serta terlihat lebih lembut dan mengkilap (Willsen, 2017).

Terdapat beberapa tiga tahapan awal yang harus dilakukan untuk mengalih wahanakan cerita rakyat menjadi film animasi, yaitu tahap Pra-produksi, produksi, dan pasca produksi (Putra and S, 2022). Pada tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan untuk mempersiapkan proses produksi. Tahap ini dapat dimulai dengan membuat *outline* atau rencana kasar berupa poin-poin yang akan digunakan sebagai dasar pelaksanaan produksi. Didalamnya bisa terdapat strategi, sasaran penonton, rincian hal-hal yang diperlukan, yang harus di buat, atau yang perlu disusun. Hal yang perlu disusun misalnya naskah atau skenario. Dalam hal ini, sastra lisan harus diadaptasi terlebih dahulu menjadi format naskah yang sesuai dengan film animasi yang berisi narasi, dialog, latar tempat, dan lain sebagainya.

Kemudian dilanjutkan dengan membuat *story board*, yaitu cerita dipisah menjadi beberapa adegan dan divisualisasikan menjadi bentuk gambar atau sketsa secara berurutan. Dalam gambar tersebut akan berisi informasi adegan, sound, pergerakan kamera, dan sebagainya. Hal ini membantu untuk memperlancar proses produksi. Tahap kedua yaitu produksi. Pada tahap ini mulai dilakukannya proses animasi, yang mana gambar dari *story board* sebelumnya dihidupkan melalui teknik animasi. Hal ini termasuk pembuatan karakter, pergerakan, serta ekspresi wajah. Selain itu, juga dilakukan proses

perekaman suara pada narasi serta karakter untuk menghidupkan cerita, dan penambahan musik untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita.

Tahap terakhir adalah pascaproduksi. Berisi kegiatan editing dan menyatukan seluruh elemen atau klip yang telah dilakukan pada proses produksi agar membentuk film animasi yang utuh. Didalamnya meliputi penyuntingan gambar dan suara, pengaturan durasi, menambahkan tulisan, dan menambahkan efek khusus jika diperlukan. Berkenaan dengan tiga tahapan yang telah disebutkan, terdapat dua hal yang harus diperhatikan saat menyusun konsep alih wahana cerita rakyat dalam film animasi. Pertama tetap usahakan untuk menjaga identitas budaya melalui visual video serta tidak mengubah isi cerita secara signifikan. Kedua merancang pesan moral jika di dalam sastra lisan tidak berisi hal tersebut.

Melalui alih wahana sastra lisan dalam bentuk film animasi, diharapkan sastra lisan tetap lestari dan dikenal hingga generasi selanjutnya. Media film animasi sebagai sarana mempertahankan sastra lisan sangat efektif dan efisien, sebab bukan hanya anak-anak yang tertarik untuk menonton film animasi, orang dewasa pun lebih tertarik pada film animasi. Hal ini bukan hanya sebagai tontonan semata, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran karakter serta mengenal budaya Indonesia yang beragam.

Manfaat Bagi Siswa

Untuk pengembangan karakter siswa, pembelajaran karakter dapat terinspirasi dari cerita rakyat lokal, dan hal ini didukung oleh peraturan Presiden no 24 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter bangsa dan peraturan Presiden terkait perlindungan dan pelestarian bahasa dan sastra dan budaya lokal Indonesia. Dengan begitu, siswa bisa meningkatkan pemahaman terkait kemanusiaan, mengenal nilai moral, memperoleh ide baru, meningkatkan pengetahuan sosial budaya, serta terbentuknya watak dan kepribadian.

Menurut Sudjana karakteristik peserta didik dapat terbentuk melalui lima tahapan. Pertama adalah penerimaan stimulus, yang kedua merespons stimulus, ketiga peserta didik mendapatkan nilai dari respons yang telah ia lakukan, keempat mengorganisasi nilai tersebut dalam dirinya dan kelima peserta didik dapat menerapkan nilai dalam kehidupannya. Untuk membentuk karakter tersebut, siswa dapat belajar melalui cerita rakyat yang memiliki berbagai contoh karakter manusia. Di dalamnya terdapat gambaran bijak serta nilai dari tokoh, sehingga dapat dipastikan bahwa cerita rakyat dapat dijadikan media untuk pembelajaran karakter peserta didik.

Dengan cerita rakyat, guru dan siswa dapat membangun kedekatan emosional, serta dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan moral yang efektif. Setelah diperlihatkan karakter tokoh, siswa tanpa sadar akan mudah mengimplementasikan karakter tokoh, memperbanyak kosa kata serta merangsang imajinasi peserta didik (Amin, 2022). Media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan cerita rakyat lokal dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan menuliskan ide dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri (Sinambela et al. 2022).

Pembelajaran melalui cerita rakyat lokal adalah langkah sadar pendidik untuk menggali nilai moral, sehingga peserta didik akan selalu dekat dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Sidik and Putraidi, 2018) cerita rakyat memiliki hubungan terhadap pendidikan karakter. Terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter, yang mana nilai tersebut digali berdasarkan Agama, Pancasila, Budaya serta Tujuan pendidikan nasional, kedelapan belas nilai karakter tersebut diantaranya adalah nilai religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial serta rasa tanggung jawab. Sehingga sebuah karya sastra terutama cerita rakyat dapat menjadi bahan jara paling ampuh untuk mengatasi moral peserta didik.

Setelah melihat cerita rakyat Lembu Suro, siswa bisa meningkatkan pemikiran yang kritis dikarenakan "Lembu Suro" memiliki cerita yang kompleks juga menantang. Pemikiran siswa dapat berkembang dengan melakukan analisis karakter, plot, dan tema. Melalui film animasi ini, siswa juga dapat mengembangkan rasa empatinya terhadap individu lain, dan membuat siswa dapat menghargai arti perbedaan pada setiap individu. Selain itu, peserta didik juga dapat mengenal cerita rakyat dan kearifan lokal dari daerah Jawa Timur, khususnya Kediri.

Peserta didik juga mendapatkan pesan dari nilai-nilai moral yang terkandung, diantaranya belajar tentang pentingnya menepati janji, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras dalam cerita yang disajikan. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, baik dalam hal mendengarkan, memahami serta menginterpretasikan. Daya khayal dan imajinasi siswa juga akan meningkat, sebab dalam cerita rakyat seringkali terdapat unsur fantasi atau magis, baik dalam sastra lisan maupun dalam film animasinya.

Alih Wahana Lembu Suro Dalam Bentuk Lain

Selain menjadi sebuah film animasi, masyarakat telah mengalih wahanakan legenda lembu suro dalam beberapa bentuk. Yang mulanya hanya dituturkan melalui lisan dan hanya mengandalkan ingatan sang penutur, menjadi dilestarikan dengan menulisnya menjadi sebuah buku kumpulan cerita rakyat. Mengikuti perkembangan zaman, sastra lisan tersebut tidak hanya terpaku pada bentuk tulis, tetapi pengalihwahanaannya mulai merambah ke bentuk lain. Berikut alih wahana legenda Lembu Suro dalam bentuk lain yang dapat kami temukan.

Legenda lembu suro yang dialih wahanakan dalam seni patung

Patung lembu suro yang terletak di wilayah desa Gadungan, Kecamatan Gandunsari, Kabupaten Blitar tepatnya di kawasan perhutani. Patung lembu suro ini memiliki mitos yang dipercaya oleh warga sekitar bahwasanya, dengan adanya patung lembu suro tersebut dipercaya dapat melindungi wilayah mereka dari erupsi. Meskipun hal tersebut melenceng jauh dari tujuan awal pembuatan patung tersebut, yakni dibuat berdasarkan keinginan mentri perhutani setempat (Pak Las) dengan tujuan dijadikan sebagai ikon ataupun tanda bahwa dulunya

wilayah tersebut termasuk ke dalam wilayah yang terdampak erupsi gunung kelud tahun 1990.



Gambar 13. Alih wahana legenda Lembu Suro menjadi patung.

Legenda lembu suro yang dialih wahana kan menjadi komik

Legenda lembu suro yang dialih wahana kan ke dalam sebuah komik memiliki tujuan sebagai bentuk perlawanan terhadap komik asing atau luar negeri. Pada proses alih wahana yang telah dilakukan oleh penulis komik terdapat beberapa perbedaan, yakni dengan mengubah karakter dan penokohan lembu suro dan sang putri dan alur cerita. Pada komik tersebut lembu suro digambarkan sebagai sosok siluman yang sangat kuat dan sang putri digambarkan sebagai sosok yang bodoh. Alur cerita yang digambarkan juga berbeda yakni diceritakan bahwa setelah mereka bertemu, akhirnya mereka memutuskan untuk menikah. Berdasarkan hal tersebut, sepertinya banyak perubahan yang telah dilakukan oleh penulis dari legenda lembu suro yang sudah awam kita temui hingga menjadi sebuah komik.



Gambar 14. Alih wahana legenda Lembu Suro menjadi komik.

Legenda lembu suro yang dialih wahana kan menjadi seni lukis

Legenda lembu suro merupakan salah satu inspirasi dalam seni lukis (Stiawati, 2016). Legenda lembu suro ini mengalami proses alih wahana dari deformasi, ilustrasi, interpretas, dan konsep penciptaan. Legenda lembu suro ini dialih wahana kan menjadi tujuh lukisan yang memiliki pesan dan nilai budaya yang masih satu kesatuan yang saling menyambung. Pertama, lukisan dengan judul "lembu suro, mahesa suro dan dewi kilisuci" pada lukisan tersebut seakan menjelaskan mengenai karakter tokoh, asal tokoh, dan ciri khas.



Gambar 15. Lembu Suro, Mahesa Suro, dan Dewi Kilisuci.

Kedua, lukisan “Cepat kaki ringan tangan” ini menggambarkan adegan lembu suro yang ingin melamar dewi kilisuci dengan meminta bantuan kepada sang adik mahesa suro karena lembu suro minder dengan wujudnya.



Gambar 16. Cepat kaki ringan tangan

Ketiga, lukisan “Pagar makan tanaman” menceritakan tentang pengkhiatan yang dilakukan oleh adik lembu suro yakni mahesa suro yang melamar dewi kilisuci menggunakan cincin lamaran lembu suro yang dititipkan kepadanya untuk diberikan kepada dewi kilisuci.



Gambar 17. Pagar makan tanaman

Keempat, lukisan “Sayembara” menceritakan tentang penolakan yang dilakukan oleh dewi kili suci terhadap lamaran lembu suro dan mahesa suro dengan mengajukan syarat untuk dibuatkan sumur yang berbau amis dan wangi.



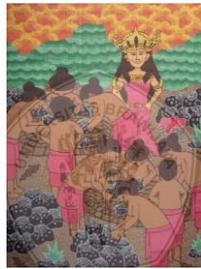
Gambar 18. Sayembara

Kelima, lukisan “Strong” menceritakan adegan lembu suro dan mahesa suro yang sedang menggali sumur dengan mengerahkan segala kekuatan yang mereka miliki.



Gambar 19. Strong

Keenam, lukisan “Penghianat” menceritakan tentang adegan dewi kilisuci yang menimbun lembu suro dan mahesa suro pada sumur yang telah mereka gali.



Gambar 20. Penghianat

Terakhir, lukisan “Sumpah” menceritakan adegan lembu suro yang berusaha membuat terowong untuk mengejar dewi kilisuci yang telah ingkar janji dengan menimbun lembu suro dan mahesa suro didalam sumur yang telah mereka gali dan membuat keduanya mati, sebelum mati lembu suro sempat mengucapkan sumpah yang ditujukan kepada dewi kilisuci.

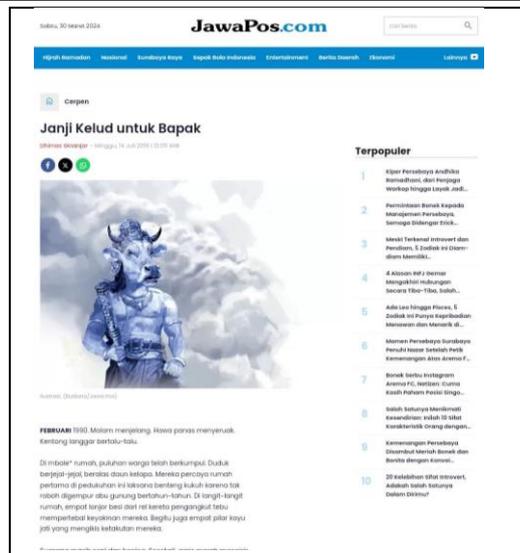


Gambar 21. Sumpah

Legenda lembu suro yang dialih wahana kan menjadi cerpen

Pada kali ini secara keseluruhan isi cerita legenda yang dialih wahana kan menjadi cerpen dengan judul “Janji kelud untuk bapak” (Ginanjari, 2019) memiliki cerita yang hampir sama, perbedaannya terletak pada gaya penulisan dan sudut pandang cerita. Selain itu perbedaan yang terdapat antara cerpen dengan film animasi Lembu Suro ini sangat kontras. Misalnya dalam cerpen Lembu Suro digambarkan sebagai seorang raksasa yang menjadi pangeran, tetapi dalam film animasi Lembu Suro digambarkan sebagai pemuda kesepian dan hidup menyendiri ditengah hutan.

Menurut (Rahmawati, dkk. 2023) dalam penelitiannya ia menyebutkan bahwa cerpen “Janji Kelud Untuk Bapak” merupakan cerpen yang mengangkat mitos tentang bersemayamnya Lembu Suro di dalam gunung Kelud. Selain itu, dalam penelitiannya ia juga mengaitkan mitos dengan pola perilaku penduduk. Ia mengutip narasi cerpen yang mendukung adanya pola perilaku penduduk dengan mitos cerita Lembu Suro. Yakni narasi yang berisikan percakapan antara tokoh aku dan bapak yang membahas mengenai *mbale* yang diyakini dapat menjadi tempat berlindung saat erupsi gunung Kelud terjadi (Putri and Arinugroho 2023).



Gambar 22. Cerpen Janji Kelud Untuk Bapak

Dalam penelitiannya (Rahmawati, dkk. 2003) juga menyebutkan bahwa tanah yang terkena erupsi ini menjadi subur dan mendukung kegiatan bertani warga sekitar. Selain itu ia juga menyebutkan, bahwa akibat dari erupsi gunung Kelud ini membuat wisatawan tertarik untuk berkunjung, sehingga hal tersebut juga dapat menjadi mata pencaharian tambahan bagi warga sekitar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa tema yang diangkat dalam cerita ini yakni tentang penghianatan seorang Raja terhadap janjinya. Memiliki alur maju dan menggunakan sudut pandang orang ketiga, tokoh yang ada dalam cerita ini adalah Lembu Suro, Putri Diah Ayu Pusparini dan Prabu Brawijaya. Proses alih wahana dari cerita rakyat ke film animasi mencakup tiga tahap, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Tidak hanya bentuk film animasi, legenda Lembu Suro juga dialih wahanakan pada beberapa bentuk, seperti menjadi patung, komik, lukisan, serta cerita pendek. Pengalihwahanaan ini menjadi sarana untuk melestarikan cerita rakyat sekaligus media pembentukan karakter peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan menganalisis terkait perbedaan sastra lisan ketika telah dialih wahanakan menjadi bentuk lain.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amin, Irzal. 2021. *Terampil Menulis Sinopsis Dan Resensi Karya Sastra*. Bogor: Guepedia.
2. Amin, Kasma F. 2022. "Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Cerita Rakyat." *Journal of Social Interactions and Humanities (JSIH)* 1(2):125-40.
3. Anggito, Abu, and Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
4. Approach, G. C. 2016. "Kajian Teori Novel." 1(23).

5. Ardiansyah, Nopi, Yayah Chanafiah, and Amril Carrhas. 2020. "Alih Wahana Novel Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono Ke Film Hbj Karya Reni Nurcahyo Hestu Saputra Kajian Ekranisasi." *Jurnal Ilmiah Korpus* 4(3):333-38.
6. Ayu, Putu, Riyanta Lestari, and I. Ketut Setiawan. 2019. "Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D." *Nawala Visual* 1(2):88-94.
7. Damayanti, Silvia, Ni Putu Luhur Wedayanti, and Ida Ayu Laksmi Sari. 2018. "Alih Wahana Cerita Rakyat Terjadinya Pulau Bali Dari Buku Cerita Bergambar Menjadi Anime." *Pustaka* 18(2):118-25.
8. Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
9. Dewi, Trie Utari, Indah Dwi, and Novita Sari. 2019. "Kritik Novel Assalamu'alaikum, Beijing! Karya Asma Nadia Pendekatan Struktural." *Imajeri* 01(2):91-100.
10. Ginanjar, Dhimas. 2019. "Janji Kelud Untuk Bapak." *JawaPos.Com*. Retrieved March 29, 2024 (<https://www.google.com/amp/s/www.jawapos.com/cerpen/amp/01231211/janji-kelud-untuk-bapak>).
11. Jamilah. 2017. "Pembentukan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Cerita Dongeng Nusantara." *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 3(2):87-96.
12. Keraf, Gorys. 2019. *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
13. Nurgiyantoro, Burhan. 2017a. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
14. Nurgiyantoro, Burhan. 2017b. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
15. Nusantara, Kisah. 2021. "Lembu Suro Legenda Gunung Kelud/Cerita Rakyat Jawa Timur/Kisah Nusantara." *Youtube Gromore Studio Series*. Retrieved March 20, 2014 (https://youtu.be/_5ybojqhbU8?si=axwOp-ck60rHk4B4).
16. Putra, Adita Widara. 2023. "Model Alih Wahana, Puisi Berjalan Ke Arahmu, Seni Pertunjukan Multimedia." *Literasi* 7(April).
17. Putra, Ricky W., and Ahmad Thabathaba'i S. 2022. *Pengantar Dasar Perencanaan Dan Pembuatan Film Animasi*. edited by M. Kika. Yogya: ANDI.
18. Putri, Nur Aini Saura, and Yogi Dian Arinugroho. 2023. "Narasi Mitos Lembu Suro Dalam Cerpen Janji Kelud Untuk Bapak Karya M. Rosyid H.W." *Ghancaran* 5(1):171-84. doi: 10.19105/ghancaran.v5i1.8705.
19. Rafiqa, Syarifa. 2021. *Penokohan Dalam Cerita Rakyat Perspektif Linguistik Sistemik Fungsional*. edited by A. Fahrina. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
20. Raharjo, Resdianto Permata, and Alfian Setya Nugraha. 2022. *Pengantar Teori Sastra*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
21. Rusandi, and Muhammad Rusli. 2014. "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif Dan Studi Kasus." *Staidimakassar* 1-13.
22. Samhudi, O., C. Efendy, and C. Syam. 2017. "Jenis Dan Fungsi Gaya Bahasa Dalam Pemaknaan Kumpulan Cerpen Kembalinya Tarian Sang Waktu: Stilistika." *Jurnal Pendidik Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 6(6).

23. Semi, Atar. 2021. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa Bandung.
24. Sidik, Ahmad Syukron, and Kariawan Putraidi. 2018. "Cerita Rakyat Dan Relevansi Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Pengikisan Deklinasi Moral (Sebuah Kajian Antropologi Sastra)." *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala* (September):72-78.
25. Sinambela, Novita Sari, Amelya Br Surbakti, Sadieli Taleumbanua, and Trisman Harefa. 2022. "Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Karo Dan Potensi Sebagai Bahan Ajar Di SMP." *Jurnal Basataka* 5(2):328-32.
26. Stiawati, Leni. 2016. "Legenda Lembu Suro Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis."
27. Willsen, Lea. 2017. *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*. Jakarta: Kompas Gramedia.