

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra lisan merupakan bagian dari warisan budaya suatu masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan. Sastra lisan merupakan salah satu karya sastra yang penyebarannya lebih dominan dengan menggunakan lisan. Artinya, paparan cerita yang ditampilkan dalam sastra lisan sampai pada penikmatnya melalui indra pendengaran. Sastra lisan biasa disebut juga dengan *folklore* (Sarwono dalam Soleh, 2020). Menurut Danandjaja (dalam Soleh, 2020) mengemukakan bahwa sastra lisan adalah alat pendidikan anggota masyarakat yang digunakan untuk memperkuat rasa solidaritas bersama. Kehadiran *folklore* sering dianggap sebagai cerita yang mengatur dan menjaga norma-norma dalam masyarakat dan bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Menurut (Wonmaly, 2023) *folklore* lisan memiliki beberapa jenis, yaitu legenda (*legend*) dan dongeng (*folktale*) dan mitos (*myth*) .

Legenda merupakan salah satu jenis sastra lisan yang masih berkembang di masyarakat tokoh adat untuk saat ini karena pemimpin adat yang senantiasa menjaga tradisi dan hukum adat dalam desa. Namun seiring berjalannya waktu, legenda sudah mulai ditinggalkan oleh kaum remaja. Legenda adalah cerita rakyat yang dipercayai benar yang kisahnya berhubungan dengan tokoh-tokoh sejarah dan sering dibantu oleh makhluk gaib. Legenda juga dihiasi dengan keajaiban, kekuatan gaib, dan sifat kepribadian. Legenda sebagai sebuah karya sastra lisan dapat dipandang sebagai suatu gejala sosial, sebab langsung berkaitan dengan norma-norma dan adat istiadat masyarakat pada kurun waktu tertentu (Silaen & Sinaga, 2022). Legenda berfungsi sebagai sarana dalam melestarikan sejarah dan tradisi suatu kelompok. Melalui legenda, cerita tentang asal-usul tempat, tokoh legendaris, dan peristiwa penting dapat disampaikan dari generasi ke generasi yang mendatang. Sejalan dengan pendapat di atas Ayuningtyas & Nurhaliza, (2022) legenda adalah cerita prosa rakyat yang konon terjadi secara nyata dan

ditulis oleh seorang tokoh atau orang yang memiliki kesaktian yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

Legenda dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perorangan, dan legenda tempat. Sementara menurut Rusyana (dalam Ayuningtyas & Nurhaliza 2022), menegaskan bahwa legenda terbagi menjadi dua kategori, yaitu legenda tentang penyebaran Islam dan legenda tentang pembangun masyarakat dan kebudayaan. Legenda tentang penyebaran Islam mengandung elemen penyebaran Islam di tempat-tempat tertentu oleh individu yang berperan sebagai tokoh agama. Sementara, legenda yang membangun masyarakat dan budaya berarti tokoh yang melakukan berbagai tugas sosial dan budaya, seperti membangun rumah, melakukan upacara tertentu, membuat senjata, menjadi raja, dan sebagainya.

Lebih lanjut, dalam legenda terdapat unsur pembangun karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Khusus dalam penelitian ini, penulis hanya berfokus pada salah satu unsur intrinsik saja, yaitu tokoh dan penokohan. Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita rekaan baik drama, novel, cerpen dan cerita rakyat. Tokoh biasanya diciptakan dengan karakter dan watak yang tertentu yang dapat berkembang dalam sebuah cerita (Widayati, 2020). Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita sehingga pembaca dapat memahami karakter atau watak mereka sehingga dikenal sebagai penokohan (Amidong, 2019). Berbicara mengenai legenda, lagenda ini masih banyak berkembang dikalangan masyarakat, salah satunya di kalangan masyarakat Aceh. Salah satu legenda yang terkenal dan masih berkembang adalah legenda *Mon Seuribèè*.

Legenda *Mon Seuribèè* merupakan legenda yang berkembang di masyarakat Gampong Parang IX, Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara merupakan salah satu legenda yang masih berkembang sampai saat ini. Legenda *Mon Seuribèè* ini menceritakan tentang pertemuan Teungku Batèè Putéh dan gajah jelmaan seorang putri dari kerajaan. Putri itu bernama Amrah atau Putroe Meurah, putri Raja Lipah. Gajah jelmaan putri ini memakan seluruh tanaman kebun Teungku Batèè Putéh. Singkat cerita, pertemuan ini berlanjut ke jenjang pernikahan. Suatu hari, Teungku Batèè Putéh pulang ke kampung halamannya. Dalam perjalannya, Teungku Batèè Putéh dan istrinya merasa kelelahan, ia bersama istri dan pasukannya singgah di bawah pohon bambu larangan. Siapa saja yang singgah di pohon bambu ini akan menjadi gajah. Padahal, ia telah diingatkan oleh sang raja untuk tidak singgah di bawah pohon bambu itu, namun mereka lupa hingga akhirnya istri dan pasukannya berubah menjadi gajah.

Lokasi *Mon Seuribèe* terletak di Gampong Parang IX, Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara yang dikenal sebagai lokasi asal-usul legenda *Mon Seuribèe*. Kawasan ini diyakini sebagai latar utama berlangsungnya legenda *Mon Seuribèe*. Namun, Saat ini lokasi tersebut telah mengalami perubahan fungsi dan dikenal sebagai kompleks Dayah Bahrul Huda, sebuah lembaga pendidikan islam yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat sekitar. Meskipun telah terjadi perubahan, jejak nilai-nilai budaya dan tentang legenda *Mon Seuribèe* masih melekat kuat di tengah masyarakat. Untuk saat ini di sekeliling Dayah Bahrul Huda berbatasan dengan kebun sawit warga, baik itu di sebelah barat, timur, selatan dan utara. Adapun kebun sawit tersebut merupakan milik warga Parang IX.

Ada beberapa alasan yang membuat peneliti tertarik melakukan penelitian ini. Pertama, Legenda *Mon Seuribèe* menyimpan kearifan lokal dan nilai budaya yang tumbuh dari kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Rianti, (2023), mengemukakan bahwa nilai kearifan lokal dapat diperoleh dari sebuah legenda karena legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi yang ceritanya dihubungkan dengan tokoh sejarah, serta telah dibumbui dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokoh.

Kedua, legenda *Mon Seuribèe* merupakan aset budaya yang berharga dan perlu dilestarikan. Sayangnya, legenda ini belum banyak diketahui masyarakat luas, termasuk di Provinsi Aceh sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mahsa et al., 2022), ia mengemukakan bahwa pelestarian legenda penting dilestarikan untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, serta menginventarisasi kebudayaan di daerah tersebut agar tidak mengalami kepunahan.

Ketiga, berdasarkan pengetahuan dan pengamatan peneliti, legenda *Mon Seuribèe* belum ada yang meneliti terkait tokoh dan penokohan. Hal ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Akbar et al., 2021), mengemukakan bahwa dalam penelitiannya hanya terbatas pada kajian pesan moral, artinya dalam penelitiannya belum menganalisis terkait tokoh dan penokohan dalam legenda *Mon Seuribèe*. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Legenda *Mon Seuribèe* di Gampong Parang IX Kecamatan Matangkuli Kabupaten Aceh Utara.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya pemahaman menganai bagaimana karakter-karakter dalam legenda *Mon Seuribèe*.
- b. Kurangnya analisis mendalam tentang karakteristik tokoh dan penokohan dalam legenda *Mon Seuribèe*.
- c. Bagaimana penokohan dibangun dalam cerita legenda *Mon Seuribèe*.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Tokoh dan penokohan dalam legenda *Mon Seuribèe* di Gampong IX Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara.
- b. Peran tokoh dalam legenda *Mon Seuribèe* di Gampong Parang IX Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; Siapa sajakah tokoh-tokoh dalam legenda *Mon Seuribèe* dan bagaimana penokohan dalam legenda *Mon Seuribèe* di Gampong IX Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik tokoh-tokoh dalam legenda *Mon Seuribèe*, baik tokoh utama ataupun tokoh tambahan, serta penokohan yang dimiliki oleh masing-masing tokoh tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini bermanfaat untuk melestarikan dan memberikan pemahaman tentang budaya masyarakat Aceh melalui analisis legenda serta memperkaya sumber pustaka.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat mengenai unsur-unsur pembangun dalam legenda.

b. Manfaat Praktis

1. Kepada peneliti diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam menganalisis prosa rakyat khususnya pada legenda.
2. Kepada guru dapat memilih karya sastra yang sesuai dengan tujuan pendidikan sebagai bahan ajar di sekolah khususnya unsur intrinsik dalam legenda.
3. Kepada siswa dapat meningkatkan kemampuan dan memahami karya sastra khususnya dalam cerita rakyat. Dapat memperluas ilmu pengetahuan tentang prosa rakyat. Dapat meningkatkan apresiasi tentang prosa rakyat. Dapat menjadi acuan dalam meneliti unsur-unsur pembangun dalam prosa rakyat khususnya bagian legenda.
4. Kepada pembaca penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam menambah wawasan dalam segi menganalisis unsur intrinsik dalam legenda.