PENERAPAN HUKUM EPIK ALA AXEL OLRIK DALAM DONGENG JEPANG BERJUDUL *MIZUUMI NO KEGYO* (IKAN ANEH DALAM DANAU)

AXEL OLRIK'S EPIC LAWS IN *MIZUUMI NO KEGYO* JAPANESE FAIRYTALE

Putri Rahayuningtyas

Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang

putrirahayu@fbs.unipdu.ac.id

Abstrak

Struktur cerita dalam cerita rakyat umumnya terikat pada hukum yang sama. Hukum-hukum dalam sebuah cerita disebut dengan hukum epic ala Axel Olrik. Terdapat tiga belas hukum epos Ala Axel Orik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan hukum epic Ala Axel Olrik dalam dongeng Jepang berjudul *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan struktur cerita dalam dongeng Jepang. Dongeng ini dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini ada enam hukum epik Ala axel Orlic yakni: 1) hukum pembukaan dan penutup, 2) hukum-hukum penggulangan, 3) hukum pentingnya tokoh-tokoh yang keluar pertama dan keluar terakhir, 4) hukum penggunaan adegan-adegan tablo, 5) hukum kesatupaduan rencana cerita, dan 6) hukum pemusatan pada tokoh utama. Struktur cerita dalam dongeng *Mizuumi no Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) yaitu memiliki dua pola segitiga tak beralas dan garis menanjak.

Kata kunci : hukum epic Axel Olrik, Dongeng, Struktur

Abstract

The structure of stories in folklore is generally tied to the same law. The laws in a folklore is known by Axel Olrik's epic laws. Axel Olrik's epic laws are consists of thirteen epic laws. Therefore, the researchers are interested to examine the application of Axel Olrik's epic laws in the Japanese fairy tale entitled *Mizuumi No Kegyo* (Ugly Fish in the Lake). The purpose of this research is describe the story structure in Japanese fairy tales.This fairy tale was analyzed using descriptive qualitative method. The results of this study are six Epic Laws of Axel Orlic, namely: 1) the laws of opening and closing, 2) the laws of reptition, 3) the law of the importance of the first and last outgoing figures, 4) the law of the use of tableaux scenes 5) The law of the unity of the plot, and 6) the law of the concentration on a leading character. The structure of the story in the fairy tale *Mizuumi no Kegyo* (Ugly Fish in the Lake) that has two unwarranted triangular patterns and uphill lines.

Keywords: Axel Olrik's epic law, Folklore, Structure

I. PENDAHULUAN

Dongeng merupakan sebuah cerita fiksi yang dianggap tidak pernah terjadi. Bahkan dongeng terkadang hanya diartikan sebagai cerita pengantar tidur bagi anak-anak yang memiliki pesan moral yang di dapat secara turun temurun. Seperti yang diungkapkan oleh Bascom dalam Danandjaja (1997:50) bahwa dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat tepat dan waktu.

Di Jepang, dongeng memiliki pengertian yang sama dengan dongeng secara umum. Menurut Danandjaja (1997: 131) Dongeng di Jepang juga tidak dianggap benar-benar terjadi (fiktif) dan tidak terikat oleh waktu maupun tempat, namun mengandung pesan-pesan yang merupakan nilai-nilai dari bangsa yang mendukungnya, sehingga dapat berfungsi sebagai alat pedagogi. Berdasarkan pendapat dari Bascom dan Danandjaja maka dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi, tidak terikat waktu dan tempat serta mengandung pesan nilai-nilai sebagai pesan moral baik.

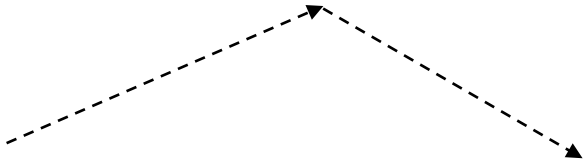
Pada umumnya dongeng memiliki struktur atau susunan cerita yang sama. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Olric dalam Sudikan (2001: 72) menyatakan bahwa struktur atau susunan cerita rakyat terikat oleh hukum-hukum yang sama, yang olehnya disebut "Hukum-hukum Epos" (Epic Laws). Jadi yang dimaksud dengan hukum epos adalah susunan pada sebuah cerita yang sama. Peneliti tertarik untuk meneliti penerapan hukum epic ala Axel Olric dalam dongeng Jepang. Dongeng yang dipilih berjudul *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) karena menarik dan belum banyak diteliti serta memiliki keunikan tersendiri karena mengandung unsur penokohan berupa hewan dan manusia.

Olric dalam Sudikan (2001:72) berpendapat bahwa cerita prosa rakyat (mite, legenda, dongeng) dan teks nyanyian rakyat (folksong) tidak mengikuti "hukum-hukum" lain selain hukum-hukumya sendiri. Pendapat Olric ini mengisyaratkan bahwa sebuah prosa rakyat memiliki hukum-hukum tersendiri yang memperlihatkan bahwa pada prosa rakyat membatasi kebebasan pengarangnya dalam menuangkan cerita. Berikut merupakan hukum-hukum epos (Epic Laws) menurut Olric dalam Sudikan (2001 : 72) :

a. Hukum Pembukaan dan Penutup (the laws of opening and closing)
b. Hukum-hukum pengulangan (the laws of repetition)
c. Hukum tiga kali (the laws of three)
d. Hukum dua tokoh di dalam satu adegan (the law of to a scene)
e. Hukum keadaan berlawanan (the law of contrast)

f. Hukum anak kembar (the law twin)
g. Hukum pentingnya tokoh-tokoh yang keluar pertama dan keluar terakhir (the law of the importance of initial and final position)
h. Hukum ada satu pokok cerita saja dalam suatu cerita (the law the single strand)
i. Hukum berpola cerita rakyat (the law of patterning)
j. Hukum penggunaan adegan-adegan tablo (the law of the use of tableaux scenes)
k. Hukum logika legenda (the law of the sage)
l. Hukum kesatupaduan rencana cerita (the law of the unity of the plot)
m. Hukum pemusatan pada tokoh utama dalam cerita rakyat (the law of the concentration on a leading character)

Struktur hukum epic ala Axel Olric ini memiliki struktur cerita yang digambarkan dalam dua pola (Sudikan, 2001: 76). Pola alur yang pertama yakni pola alur yang digambarkan sebagai segitiga yang tidak beralas. Seperti gambar dibawah ini :



Garis yang menanjak dapat digambarkan dengan sebuah garis yang menanjak. Garis yang menanjak merupakan suatu perubahan bertingkat pada pelaku. Jadi alur ini dinamakan sebagai alur yang menanjak. Alur ini sering juga disebut sebagai hukum pembukaan dan penutup (the law of opening and closing) yang artinya cerita itu pada awal menggambarkan suatu ketegangan lalu menjadi ramai, kemudian dalam jalan cerita selanjutnya mencapai klimaks dan pada penyelesaian terakhir digambarkan dengan proses ketenangan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. Penerapan hukum Epik Ala Axel Olrik dalam dongeng berjudul *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) ini dideskripsikan dan dianalisis secara rinci. Sumber Data penelitian yakni dongeng Jepang terjemahan dengan judul *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau). Sedangkan data dalam penelitian ini berupa kutipan-kutipan kalimat dalam dongeng yang menerangkan alur dan struktur dongeng dalam penerapan hukum Epik Ala Axel Olrik.

III. PEMBAHASAN

Penerapan hukum epik ala Axel Olrik dalam cerita berjudul Mizumi No Kegyo (Ikn Aneh dalam Danau) antara lain:

a. Dongeng *Mizuumi no Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau)

Dahulu kala di sebuah desa di HOKAIDO , hiduplah seorang pemuda pemberani. Pemuda itu bernama KANNAKAMUI. Ia telah bertarung dengan segala macam binatang buas di hutan. Karena keberaniannya itu ia menjadi sangat terkenal di kalangan masyarakat desa sekitarnya. Banyak anak-anak kecil yang mengunjungi rumahnya diatas bukit hanya untuk mendengar kisah-kisah pertarungannya.

Pada suatu ketika, di desanya terjadi suatu bencana yang sangat mengerikan. Dua dari tiga nelayan yang sedang pergi menjala ikan di danau diserang seekor ikan raksasa hingga tewas. Hanya satu orang yang bisa meloloskan diri dan melaporkan kejadian itu ke kepala desa. Sejak saat itu nelayan tidak berani lagi mencari ikan di danau. Kepala desa sangat sedih menyaksikan masyarakat yang semakin merana hidupnya. Akhirnya kepala desa beserta warga desa lainnya mengadakan pertemuan bersama. Dalam pertemuan tersebut diputuskan untuk meminta tolong KANNAKAMUI yang tinggal diatas bukit.

Malam itu juga, kepala desa beserta para penasehat desa mengunjungi rumah KANNAKAMUI. “KANNAKAMUI, kami mohon dengan sangat agar engkau bersedia membantu kami!” kata kepala desa. “bapak kepala desa, sebenarnya aku senang bila dapat membantu warga desa, tapi aku tidak pernah bertarung dengan makhluk yang hidup dalam air. Selama ini aku hanya bertarung dengan makhluk yang hidup di darat. Jadi mohon maaf, aku tidak bisa membantu.” Kata KANNAKAMUI dengan menyesal. Beberapa kali mereka berusaha meyakinkan KANNAKAMUI agar bersedia menolong warga desa, tetapi tetap saja tidak bisa membantu. Suatu hari ketika KANNAKAMUI sedang berburu rusa di dekat danau, ia melihat kejadian yang sangat mengerikan. Ketika ia sedang mengintip seekor rusa jantan yang sedang minum air di danau, tiba-tiba muncul seekor ikan raksasa dari dalam air dan langsung melahap sang rusa hingga tak tersisa. KANNAKAMUI sangat terkejut . Ini pertama kalinya ia melihat ikan raksasa yang sangat busa. Ingatannya kembali kepada penduduk desa yang beberapa hari lalu dating meminta tolong kepadanya. Ia sangat kasihan kepada mereka. “Aku harus menolong penduduk desaku!” katanya dalam hati.

KANNAKAMUI pulang ke rumahnya. Ia menyiapkan segala keperluan untuk memburu ikan raksasa tersebut. Setelah semuanya siap, ia pergi ke desa nelayan. “Kepala

desa, aku sudah siap memburu ikan buas itu!" katanya lantang. Mendengar hal itu, kepala desa sangat terkejut. Tapi ia juga senang KANNAKAMUI bersedia menolong penduduk desa. Ia pun akhirnya mengumpulkan beberapa nelayan untuk membantu KANNAKAMUI. Tidak babarapa lama kemudian, dengan ditemani oleh dua orang nelayan yang pernah menyaksikan kejadian sesungguhnya, ia pun pergi berperahu ke tengah danau. Setelah ditunggu beberapa lama, muncullah sang ikan raksasa. Ikan tersebut berputar-putar mengelilingi perahu KANNAKAMUI.

Beberapa kali tombak KANNAKAMUI dilemparkan kearah tubuh sang ikan, tetapi selalu terpental. Kulit ikan tersebut begitu keras hingga benda tajam apapun sepertinya tak mampu menembusnya. Akhirnya ketika sang ikan mendekati perahunya, KANNAKAMUI melompat dan menaiki kepala sang ikan. Dihujamkannya tombak yang tinggal satu-satunya itu kearah kepala sang ikan hingga menancap cukup dalam. Sang ikan pun mengamuk hingga perahu yang ditumpangi kedua nelayan itu pun terbelah menjadi dua. Pertarungan sengit terjadi antara KANNAKAMUI dan ikan raksasa itu. KANNAKAMUI terseret kedalam air dan terus melakukan perlawanan terhadap sang ikan. Sementara itu salah seorang nelayan yang berhasil meloloskan diri dari serangan ikan tersebut kembali ke desa dan melaporkan kejadian tersebut pada kepala desa. Hari itu mereka menunggu kedatangan KANNAKAMUI dengan gelisah. Namun, sayangnya KANNAKAMUI tidak pernah muncul lagi ke desa. Demikian juga dengan sang ikan tidak pernah menampakkan dirinya lagi. Beberapa hari setelah kejadian itu, masyarakat dikejutkan dengan sebuah bangkai ikan raksasa yang terdampar di tepi danau. Rupanya bangkai ikan tersebut adalah ikan yang pernah bertarung dengan KANNAKAMUI. Diatas kepala ikan terdapat tombak yang menancap dengan kuat. Rupanya ikan tersebut mati karena kehabisan darah akibat bertarung dengan KANNAKAMUI. Ketika perut ikan itu dibelah, mereka juga tidak menemukan sisa tubuh KANNAKAMUI. Kemana KANNAKAMUI? Apakah ia sudah mati atau pergi ke tempat lain? Tidak seorang pun yang tahu. Namun, walaupun KANNAKAMUI tidak pernah kembali ke desa, warga desa sangat berterima kasih atas jasa-jasanya menyelamatkan warga desanya.

(dikutip dari: Antonius R. Pujo Purnomo, M.A. TANABATA Kumpulan Cerita Rakyat Jepang Pilihan. Era Media. 2007)

b. Alur Cerita *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh Dalam Danau)

Setelah membaca dongeng dengan judul *Mizuumi No Kegyo* (Ikan aneh dalam danau) maka ditemukan alur cerita sebagai berikut :

(1) Dahulu kala di sebuah desa di Hokaido, hiduplah seorang pemuda pemberani. Pemuda itu bernama Kannakamui. Ia telah bertarung dengan berbagai macam binatang buas di hutan. Karena keberaniannya ia menjadi sangat terkenal di kalangan masyarakat desa sekitarnya. Banyak anak-anak kecil yang mengunjungi rumahnya hanya untuk mendengar kisah-kisah pertarungannya.

(2) Suatu ketika di desa Kannakamui terjadi bencana yang mengerikan. Tiga nelayan yang pergi menjala ikan di danau diserang seekor ikan raksasa hingga tewas. Hanya satu orang yang selamat dan melaporkan hal tersebut kepada kepala desa.

(3) Kepala desa beserta warga yang lainnya mengadakan pertemuan dan memutuskan untuk meminta tolong Kannakamui agar bersedia membantu membasmi ikan raksasa itu.

(4) Kannakamui sangat senang apabila ia dapat membantu warga desa, namun ia sendiri tidak pernah bertarung dengan makhluk yang hidup di dalam air. Akhirnya Kannakamui menolak untuk bertarung dengan ikan raksasa.

(5) Beberapa kali warga desa berusaha meyakinkan Kannakamui agar bersedia menolong mereka tetapi Kannakamui tidak bisa membantu.

(6) Ketika Kannakamui sedang berburu rusa di dekat danau, ia melihat kejadian yang sangat mengerikan. Ketika ia sedang mengintip seekor rusa jantan yang sedang minum air di danau, tiba-tiba muncul seekor ikan raksasa dari dalam air dan langsung melahap sang rusa hingga tak tersisa.

(7) Kannakamui pulang ke rumahnya. Ia kemudian menyiapkan segala keperluan untuk memburu ikan raksasa itu. setelah semuanya siap ia pergi ke desa nelayan dan memberitahu kepada Kepala desa jika ia bersedia untuk membantu penduduk dan bertarung dengan ikan raksasa tersebut.

(8) Kepala desa mengumpulkan beberapa nelayan untuk membantu Kannakamui. Kemudian Kannakamui bersama dengan dua orang nelayan pergi ke danau dan menunggu kemunculan ikan raksasa itu. Setelah di tunggu beberapa lama muncullah ikan tersebut berputar-putar mengelilingi perahu.

(9) Kannakamui beberapa kali melemparkan tombaknya ke arah tubuh sang ikan, tetapi selalu terpental. Kulit ikan itu terlalu keras sehingga benda tajam apapun sepertinya tak mampu menembusnya. Setelah itu Kannakamui mencoba kembali dengan melompat dan menaiki kepala sang ikan. Dihujamkannya tombak yang tinggal satu-satunya hingga menancap cukup dalam.

(10) Sang ikan mengamuk dan membelah perahu yang ditumpangi kedua nelayan. Pertarungan yang sengit terjadi kembali antara Kannakamui dan ikan raksasa itu. Kannakamui terseret ke dalam air dan terus melakukan perlawanan terhadap sang ikan.

(11) Salah seorang nelayan yang berhasil meloloskan diri dari serangan ikan tersebut kembali ke desa dan melaporkan hal itu pada Kepala desa. Hari itu mereka menunggu kedatangan Kannakamui namun ia tidak menampakkan diri. Bahkan ia tidak pernah muncul lagi ke desa. Demikian ikan raksasa itu juga tidak pernah menampakkan diri lagi.

(12) Warga desa beberapa hari kemudian dikejutkan dengan adanya bangkai ikan raksasa yang terdampar di tepi danau. Di atas kepala ikan tersebut terdapat tombak yang kuat. Rupanya ikan raksasa itu mati akibat kehabisan darah saat bertarung dengan Kannakamui. Ketika perut ikan di belah, warga desa tidak menemukan sisa tubuh Kannakamui. Tidak seorang pun tahu keberadaan Kannakamui. Namun warga desa sangat berterima kasih atas jasa-jasanya yang menyelamatkan mereka dari ikan raksasa yang buas.

Setelah dilakukan analisis ditemukan dua belas alur cerita pada dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam danau. Awal cerita ini mengambarkan mengenai pengenalan tokoh utama yakni seorang pemuda yang bernama Kannakamui. Selain itu juga menunjukkan latar cerita. Latar cerita dalam dongeng ini adalah sebuah desa di Hokkaido. Kemudian pada alur kedua menceritakan timbulnya permasaahan dalam cerita. Masalah dalam dongeng ini yaitu munculnya ikan aneh dalam danau yang meresahkan warga desa. Berikutnya disusul dengan penceritaan mengenai solusi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yaitu warga desa mengutus Kannakamui untuk melenyapkan ikan dalam danau yang meresahkan warga. Alur cerita dalam dongeng diakhiri dengan penceritaan mengenai penyelesaian masalah yang terjadi di masyarakat dikarenakan bantuan dari tokoh utama yaitu untuk melenyapkan ikan raksasa yang menganggu, warga desa meminta bantuan kepada Kannakamui sebagai tokoh utama.

c. Struktur hukum Epik Ala Exel Olrix dalam dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau)

Setelah melakukan analisis pada dongeng *Mizuumi No kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) ditemukan sebanyak ennam struktur hukum Epik Ala Axel Olrik yakni sebagai berikut :

1) Hukum pembukaan dan penutup (the law of opening and closing)

Pada dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) memiliki tokoh utama Kannakamui. Kannakamui dalam cerita pada bagian awal digambarkan sebagai seorang yang kuat dan pemberani. Kannakamui juga telah menang bertarung dengan berbagai macam binatang di hutan. Namun tidak pernah bertarung dengan makhluk yang hidup di dalam air. Pertama kali bertarung dengan ikan raksasa ia tidak berhasil dalam mengalahkannya sehingga ketika mencobanya beberapa kali baru berhasil. Jadi pada saat-saat permulaan Kannakamui merupakan tokoh yang berhasil mengalahkan binatang apapun di hutan. Namun mengalami kegagalan saat bertarung untuk pertama kalinya dengan ikan raksasa. Kemudian Kannakamui untuk ketiga kalinya juga mencoba melawan ikan tersebut sampai ia terseret di kedalaman air. Setelah itu beberapa hari kemudian di temukan bangkai ikan raksasa tersebut yang menandakan bahwa Kannakamui berhasil dalam memusnahkan ikan di kedalaman air.

2) Hukum – hukum pengulangan (the law of repetition)

Pada dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) mengungkapkan bahwa pada bagian lain di dongeng menceritakan tokoh Kannakamui mengulangi kegagalannya dalam memusnahkan ikan raksasa, dan untuk yang kedua ia berusaha menancapkan tombak pada kepala sang ikan dan menaiki kepala ikan tersebut. Sehingga tombak Kannakamui akhirnya menancap pada kepala ikan tersebut dan sang ikan mengamuk. Kemudian Kannakamui untuk ketiga kalinya juga mencoba melawan ikan tersebut sampai ia terseret di kedalaman air. Setelah itu beberapa hari kemudian di temukan bangkai ikan raksasa tersebut. Ini menunjukkan adanya hukum pengulangan (the law of repetition) pada dongeng *Mizuumi no Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau). Hukum pengulangan ini Nampak pada saat adanya adegan-adegan serupa yang diceritakan beberapa kali dalam dongeng yang ditandai dengan tokoh Kannakamui mengulangi kegagalannya dalam memusnahkan ikan raksasa.

3) Hukum pentingnya tokoh-tokoh yang keluar pertama dan keluar terakhir (the law of the importance of initial and final position)

Jika dianalisis dari segi tokohnya, dongeng *Mizuumi No Kegyo* (ikan Aneh dalam Danau) menunjukkan bahwa tokoh yang pertama kali keluar adalah Kannakamui. Kannakamui merupakan seorang yang senang membantu orang lain, kuat dan pemberani. Kannakamui menolong penduduk desa menyelesaikan masalah mengenai ikan raksasa yang meresahkan warga. Ketika diminta bantuan oleh warga desa untuk pertama kalinya Kannakamui menolak melawan ikan raksasa, namun berangsur-angsur ia menjadi iba. Di akhir cerita tokoh Kannakamui juga muncul. Di akhir cerita Kannakamui muncul dan melawan ikan raksasa buas yang menyebabkan penduduk desa resah. Karena keberanian yang dimiliki, pada akhirnya ia dapat memusnahkan ikan raksasa buas yang menganggu warga desa.

Ada lima tokoh yang keluar pada dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) pada awal dan akhir cerita. Tokoh-tokoh yang muncul dalam dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan aneh dalam danau) yakni :

(1) Kannakamui, pemuda berani, mau menolong, kuat.
(2) Ikan raksasa, buas, suka memangsa manusia.
(3) Kepala desa, bijaksana.
(4) Para nelayan, penakut
(5) Penduduk desa, tidak di beri ciri

4) Hukum penggunaan adegan-adegan tablo (the law of the use of tableaux scenes)

Adegan yang terjadi ketika mencapai puncak cerita merupakan hukum adegan-adegan tablo. Pada dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) ini adegan-adegan tablo yaitu adegan-adegan puncak ditandai ketika Kannakamui berangkat ke danau dan berusaha melenyapkan ikan raksasa buas. Kannakamui berusaha untuk menancapkan tombak agar mengenai ikan raksasa dengan segenap keberanian yang dimilikinya. Kannakamui berusaha untuk bertarung sekuat tenaga agar ikan tersebut bisa kalah dan tidak menganggu penduduk desa.

5) Hukum kesatupaduan rencana cerita (the law of the unity of the plot)

Di awal cerita dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) ini bercerita mengenai seorang pemuda yang bernama Kannakmui yang tinggal di Hokkaido. Kannakamui ialah seorang yang pemberani dan kuat. Sampai pada suatu ketika terjadi

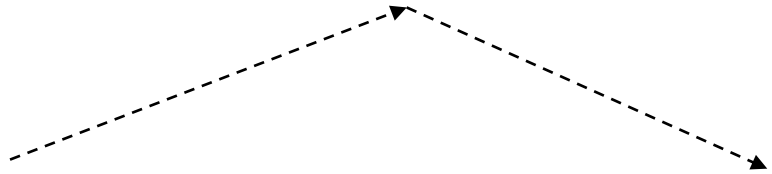
bencana di desanya. Bencana tersebut berupa hadirnya ikan raksasa yang meresahkan warga desa karena menyerang para nelayan. Cerita pada dongeng selanjutnya yakni upaya untuk memusnahkan ikan raksasa yang buas itu. Penduduk desa berusaha untuk meminta bantuan kepada Kannakamui agar mau menolong mereka memusnahkan ikan raksasa yang buas dan telah menganggu para nelayan. Berdasarkan ringkasan cerita dalam dongeng maka dapat disimpulkan bahwa cerita pada dongeng ini menunjukkan kesatupaduan.

6) Hukum pemusatan pada tokoh utama (the law of the concentration on a leading character)

Pada cerita *Mizuumi No Kegyo* (Ikan aneh dalam danau) cerita dipusatkan pada tokoh utama yaitu Kannakamui. Awal sampai akhir cerita banyak menonjolkan peran penting tokoh yang brnama Kannakamui. Tokoh utama pada dongeng ini adalah Kannakamui, memiliki sifat pemberani, kuat dan mau menolong sesama. Di akhir cerita menceritakan bahwa Kannakamui berhasil membasmi ikan raksasa. Dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) ini memiliki dua pola struktur cerita sebagai berikut :

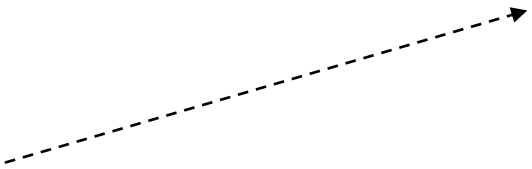
Kannakamui dalam cerita pada bagian awal digambarkan sebagai seorang yang kuat dan pemberani. Ia juga telah menang bertarung dengan berbagai macam binatang di hutan. Tetapi tidak pernah bertarung dengan makhluk yang hidup di dalam air. Saat pertama kali bertarung dengan ikan raksasa Kannakamui tidak berhasil dalam mengalahkannya. Setelah itu Kannakanui mencobanya beberapa kali dan baru berhasil. Jadi pada saat-saat permulaan cerita, Kannakamui berhasil mengalahkan binatang apapun di hutan namun ia mengalami kegagalan saat bertarung untuk pertama kalinya dengan ikan raksasa.

Pola alur yang ada pada dongeng *Mizuumi No Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau)ini digambarkan dalam bentuk alur segi tiga yang tidak beralas.



Bagian lain dongeng *Mizuumi No Kegyo* ini bercerita mengenai tokoh Kannakamui yang mengulangi kegagalannya. Pada saat pertama kali melawan ikan raksasa Kannakamui megalami kegagalan. Setelah itu kedua kalinya Kannakamui mencoba menancapkan tombak pada kepala sang ikan dan menaiki kepala ikan. Tombak Kannakamui pada akhirnya menancap di kepala ikan sehingga membuat sang ikan mengamuk. Terakhir Kannakamui

mencoba melawan ikan tersebut sampai ia terseret di kedalaman air. Setelah itu beberapa hari kemudian di temukan bangkai ikan raksasa tersebut. Bagian lain dari alur cerita dalam dongeng dapat digambarkan dengan sebuah pola garis yang menanjak.



Garis yang menanjak ini merupakan suatu perubahan bertingkat dari pelaku Kannakamui. Jadi alur ini dinamakan alur yang menanjak. Alur ini sering disebut *the law Opening and closing* artinya cerita itu pada awal menggambarkan suatu ketegangan lalu mencapai ramai, kemudian pada jalan cerita selanjutnya mencapai klimaks dan pada penyelesaian terakhir digambarkan dengan proses ketenangan.

Kannakamui digambarkan sebagai seorang yang kuat dan pemberani. Ia juga telah menang bertarung dengan berbagai macam binatang di hutan. Sebelumnya Kannakamui tidak pernah bertarung dengan makhluk yang hidup di dalam air. Kannakamui mencoban memusnahkan ikan raksasa dengan ditemani oleh dua orang nelayan namun pada awal ia bertarung ia mengalami kegagalan karena tombak yang ditancapkannya gagal mengenai ikan raksasa. Kannakamui mengulangi kegagalannya dalam memusnahkan ikan raksasa, dan untuk yang kedua ia berusaha menancapkan tombak pada kepala sang ikan dan ia menaiki kepala ikan tersebut. Sehingga tombak Kannakamui akhirnya menancap pada kepala ikan tersebut dan sang ikan mengamuk. Kemudian Kannakamui untuk ketiga kalinya juga mencoba melawan ikan tersebut sampai ia terseret di kedalaman air. Setelah itu beberapa hari kemudian di temukan bangkai ikan raksasa tersebut. Kannakamui berhasil memusnahkan ikan raksasa. Namun keberadaannya tidak ada yang mengetahui ia hidup atau mati karena ia tidak kembali lagi ke desa.

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian mengenai penerapan hukum Epik Ala Axel Olrik pada dongeng *Mizuumi no Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) maka dapat disimpulkan bahwa dari ke dalam dongeng ini hanya mengandung enam hukum epic Ala axel Orlic yakni: 1) hukum pembukaan dan penutup, 2) hukum-hukum penggulangan, 3) hukum pentingnya tokoh-

tokoh yang keluar pertama dan keluar terakhir, 4) hukum penggunaan adegan-adegan tablo, 5) hukum kesatupaduan rencana cerita, dan 6) hukum pemusatan pada tokoh utama. Struktur cerita dalam dongeng *Mizuumi no Kegyo* (Ikan Aneh dalam Danau) yaitu memiliki dua pola segitiga tak beralas dan garis menanjak.

REFERENSI

Antonius R. Pujo Purnomo, M.A. 2007. *TANABATA Kumpulan Cerita Rakyat Jepang Pilihan*. Suabaya: Era Media.

Danandjaja, James. 2007. *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT. Temprint.

Danandjaja, James. 1997. *Foklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.

Sudikan, Setya Yuwana. 2001. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.