

PENOKOHAN TOKOH BINATANG DALAM DONGENG *DIE BREMER STADTMUSIKANTEN*

Febriyana Dwi Kristantiningtyas

Program Studi S-1 Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
febriyana.19043@mhs.unesa.ac.id

Raden Roro Dyah Woroharsi Parnaningroem

Program Studi S-1 Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dyahworoharsi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguraikan karakterisasi tokoh binatang dalam dongeng *Die Bremer Stadtmusikanten* karya Brüder Grimm. Pendekatan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan fokus pada analisis struktural. Data diperoleh dari teks dongeng yang kemudian dianalisis menggunakan teori penokohan menurut Jauhari, yang dilengkapi dengan teori karakter dari Jung, Allport, dan Forster. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa keempat tokoh binatang yakni keledai, anjing, kucing, dan ayam jantan memiliki karakter yang terbentuk melalui tujuh dimensi penokohan, termasuk deskripsi fisik, proses kognitif, respons terhadap kejadian, serta interaksi antar tokoh. Tokoh-tokoh tersebut digambarkan sebagai makhluk yang sudah menua dan mengalami penolakan dari lingkungan sekitar, namun tetap menunjukkan kemampuan berpikir, bekerja sama, dan kecerdikan dalam menghadapi tantangan. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa tokoh binatang dalam dongeng tersebut mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan, seperti kerja sama, semangat hidup, dan kecerdikan, meskipun diwujudkan dalam bentuk hewan.

Kata kunci: penokohan, tokoh binatang, dongeng, Grimm Bersaudara, *Die Bremer Stadtmusikanten*

Abstract

This research aims to provide a detailed description of the characterization of animal figures in the fairy tale *Die Bremer Stadtmusikanten* by the Brothers Grimm. Employing a qualitative descriptive method with a structuralist perspective, the study analyzes data derived from the tale's text. The analysis is grounded in Jauhari's characterization theory, complemented by character theories from Jung, Allport, and Forster. Findings reveal that the four animal characters a donkey, a dog, a cat, and a rooster are portrayed through seven dimensions of characterization, including physical traits, thought processes, reactions to events, and interactions among the characters. Although these animals are depicted as aged and marginalized by their environment, they exhibit cognitive abilities, cooperation, and cleverness in overcoming difficulties. The study concludes that despite their animal form, these characters embody human values such as collaboration, resilience, and ingenuity.

Keywords: characterization, animal characters, fairy tale, Brother Grimm, *Die Bremer Stadtmusikanten*

Auszug

Diese Studie zielt darauf ab, die Charakterisierung der Tierfiguren im Märchen *Die Bremer Stadtmusikanten* der Brüder Grimm zu beschreiben. Die verwendete Methode ist eine deskriptiv-qualitative Methode mit einem strukturalistischen Ansatz. Die Daten wurden aus dem Märchentext gewonnen und anhand der Charakterisierungstheorie von Jauhari analysiert, ergänzt durch psychologische Charaktertheorien von Jung, Allport und Forster. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die vier Tierfiguren ein Esel, ein Hund, eine Katze und ein Hahn durch sieben Aspekte der Charakterisierung dargestellt werden, darunter physische Beschreibung, Gedankenprozesse, Reaktion auf Ereignisse und Interaktion zwischen den Figuren. Diese Tiere werden als alt und von ihrer Umgebung abgelehnt dargestellt, zeigen jedoch Denkfähigkeit, Zusammenarbeit und Klugheit im Umgang mit Herausforderungen. Die Schlussfolgerung dieser Studie ist, dass die Tierfiguren in dem Märchen menschliche Werte wie Zusammenarbeit, Lebensmut und Intelligenz verkörpern, obwohl sie in Tiergestalt erscheinen.

Schlüsselwörter: charakterisierung, tierfiguren, märchen, Brüder Grimm, *Die Bremer Stadtmusikanten*

PENDAHULUAN

Sastra merupakan bentuk karya tulis yang memiliki keistimewaan tersendiri karena menonjolkan unsur keindahan, keaslian, serta kedalaman makna. Menurut pendapat Sumardjo dan Saini (1997:3), sastra berfungsi sebagai media bagi manusia dalam mengekspresikan diri, membagikan pengalaman, serta menyampaikan pesan melalui penggunaan bahasa yang estetis. Hal serupa juga disampaikan oleh Semi (1988:8) yang berpendapat bahwa karya sastra adalah seni kreatif yang menjadikan manusia dan kehidupannya sebagai objek, dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Karya sastra dapat diklasifikasikan berdasarkan genre, yakni menjadi dua kelompok utama: karya sastra imajinatif dan non-imajinatif. Genre imajinatif meliputi puisi, prosa, fiksi, serta drama, sementara karya non-imajinatif mencakup esai, memoar, jurnal harian, serta kumpulan surat (Sumardjo dan Saini, 1997:80). Perbedaan utama dari kedua jenis tersebut terletak pada sifat dan penggunaan bahasanya; karya imajinatif bersifat rekaan serta mengedepankan unsur estetika, sedangkan karya non-imajinatif lebih mengedepankan fakta dan menggunakan bahasa denotatif.

Salah satu bentuk karya sastra yang menarik adalah fabel, di mana hewan-hewan digambarkan memiliki perilaku dan sifat menyerupai manusia. Fabel bertujuan untuk merepresentasikan karakter manusia melalui narasi yang melibatkan hewan yang mampu berpikir, berbicara, dan bertindak seperti manusia. Keunikan fabel terletak pada cara tokoh binatang digunakan sebagai simbol dari sifat-sifat manusia. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan penokohan tokoh binatang dalam dongeng "*Die Bremer Stadtmusikanten*".

Terdapat sejumlah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penokohan dalam dongeng. Salah satunya dilakukan oleh Yuliani (2023) dalam skripsinya yang berjudul "Penokohan dalam Dongeng *Der Teufel Mit Den Drei Goldenen Haaren* Karya Brüder Grimm" di Universitas Negeri Jakarta. Penelitian tersebut mengkaji secara mendalam karakter tokoh utama melalui analisis narasi

dan dialog, dengan tujuan mengungkapkan bagaimana karakterisasi tokoh utama dibentuk dan disampaikan kepada pembaca. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian Yuliani terletak pada aspek fokus kajian, cakupan materi, dan pendekatan analisis yang digunakan. Penelitian saat ini lebih luas cakupannya karena menelaah penokohan dalam berbagai tokoh dongeng, bukan hanya tokoh utama.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Labana (2023) dari Universitas Muhammadiyah Sukabumi dengan judul "Tokoh Serigala dalam Dongeng Anak". Penelitian ini menyoroti representasi serigala sebagai tokoh antagonis dalam tiga dongeng anak, serta menjelaskan pengaruh persepsi sosial terhadap citra serigala dalam dunia sastra anak. Kajian Labana membuka ruang diskusi yang lebih mendalam mengenai bagaimana konstruksi sosial memengaruhi pemilihan hewan tertentu dalam cerita anak-anak. Perbedaan utama antara kedua penelitian ini adalah bahwa penelitian yang sedang dilakukan lebih menekankan pada aspek penokohan dalam karya sastra, sedangkan penelitian Labana lebih berfokus pada pendekatan sosiologis terhadap representasi karakter hewan.

Menurut Endraswara (2011:78), karya sastra mencerminkan kehidupan manusia serta kondisi sosial masyarakat yang mengelilinginya. Sastra menjadi media ekspresi bagi penulis dalam menyampaikan ide-ide serta pengalaman pribadi. Prosa rakyat sebagai bentuk representasi dari kesadaran kolektif masyarakat, umumnya terbagi menjadi tiga kategori utama: mitos yang berkaitan dengan unsur kepercayaan dan spiritualitas, legenda yang memuat unsur sejarah yang dibumbui dengan mitos, serta dongeng yang lebih bersifat imajinatif dan fiktif. Fabel termasuk ke dalam kategori dongeng yang memiliki ciri khas tersendiri dan menjadi bagian penting dalam dunia anak-anak.

Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 1991:50), cerita prosa rakyat diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok utama, yaitu: (1) Mite (myth), (2) Legenda (legend), dan (3) Dongeng (folktale). Dongeng merupakan bentuk cerita tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Karena penyampaiannya yang dilakukan secara lisan dan dapat bervariasi antar individu, maka sulit untuk memastikan keaslian kisah dalam

dongeng, baik dari segi kebenaran historis maupun faktual. Seperti halnya karya sastra lainnya, dongeng juga memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik yang saling melengkapi dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Menurut Sudjiman (1988:16), tokoh merupakan individu dalam cerita yang mengalami berbagai peristiwa. Sementara itu, karakterisasi atau penyampaian watak tokoh kepada pembaca, menurut Marquaß (1997:36), merujuk pada cara tokoh digambarkan secara mendalam dalam cerita.

Penokohan merupakan teknik yang digunakan oleh pengarang dalam menyajikan karakter dalam karya sastra, yang mencakup pemilihan watak dan peran tokoh tertentu. Santosa (2008) menjelaskan bahwa penokohan bertujuan untuk menciptakan karakter yang kuat dan mudah dikenali, sehingga pembaca atau penonton dapat mengidentifikasi diri mereka dengan karakter tertentu dalam cerita tersebut.

Karakteristik Hewan di negara Eropa

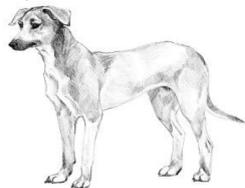
a. Keledai (*Esel*)



<https://images.app.goo.gl/s1AaWafCthUhUhqg5>

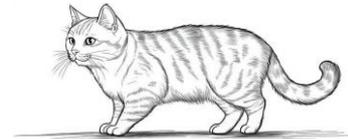
- Penampilan Fisik: Memiliki tubuh yang lebih kecil dari kuda, dengan telinga yang panjang, dan bulu berwarna abu-abu.
- Sifat dan Perilaku: Keledai sering dipergunakan sebagai hewan pekerja, dan memiliki sifat yang kuat, serta tabah. Dalam dongeng, keledai sering digambarkan sebagai hewan yang setia dan pekerja keras.

b. Anjing (*Hund*)



<https://images.app.goo.gl/4exD8kGLALrpJgHYA>

- Penampilan Fisik: Memiliki banyak sekali jenis, dengan ukuran, dan warna yang berbeda-beda.
 - Sifat dan Perilaku: Anjing adalah hewan yang sangat setia, dan penurut. Sering dipergunakan sebagai hewan penjaga.
- c. **Kucing (*Katze*)**



<https://images.app.goo.gl/PQUU8Dgx4jGEB386>

- Penampilan Fisik: Memiliki bulu yang halus, dengan cakar yang tajam, dan mata yang dapat melihat di kegelapan.
 - Sifat dan Perilaku: Kucing adalah hewan yang mandiri, dan memiliki insting berburu yang kuat. Dalam dongeng, kucing sering digambarkan sebagai hewan yang cerdas dan misterius.
- d. **Ayam (*Huhn*)**



<https://images.app.goo.gl/lqVo2imQbM3Thbdv8>

- Penampilan Fisik: Unggas yang biasa dipelihara, yang memiliki bulu dengan berbagai warna.
- Sifat dan Perilaku: Ayam sering digambarkan sebagai hewan yang penakut, namun juga dapat menjadi pemberani dalam situasi tertentu juga kehadiran kedua tokoh ini membuat sebuah karya fiksi menjadi hidup (Nurgiyantoro, 1988:164).

Semi (1988:36) menjelaskan bahwa fiksi sebagai karya rekaan ditampilkan dalam bentuk narasi yang menghadirkan berbagai tokoh yang terlibat dalam sejumlah tindakan. Sejalan dengan pandangan Abrams, Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2018:248) menyatakan bahwa tokoh merupakan individu yang menjalankan peran dalam karya fiksi atau drama, sedangkan penokohan (characterization) adalah metode

penggambaran tokoh secara langsung maupun tidak langsung yang memungkinkan pembaca menafsirkan karakter tokoh tersebut melalui dialog dan perilakunya. Nurgiyantoro (1988:164) menegaskan bahwa penokohan memiliki peran penting dalam membentuk daya tarik cerita. Penokohan dapat dipahami sebagai teknik penyajian tokoh dengan kepribadian khas, sehingga pembaca mampu membayangkan dan memahami karakter tersebut secara mendalam.

Dalam sebuah karya fiksi, tokoh dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Widayati (2020:21–31) mengelompokkan tokoh berdasarkan lima aspek utama. Pertama, dari segi peran dalam cerita, tokoh terbagi menjadi tokoh utama dan tokoh pendukung. Kedua, berdasarkan fungsi penampilannya, tokoh diklasifikasikan sebagai protagonis atau antagonis. Ketiga, ditinjau dari karakteristik wataknya, tokoh dapat berupa tokoh sederhana atau tokoh bulat. Keempat, berdasarkan perkembangan wataknya sepanjang cerita, tokoh dibagi menjadi tokoh statis dan tokoh yang mengalami perkembangan. Kelima, berdasarkan cerminan karakter, terdapat tokoh tipikal dan tokoh netral.

Pembagian tokoh berdasarkan fungsi dan peran membantu pembaca memahami bagaimana kontribusi masing-masing karakter dalam membangun alur cerita serta menekankan tema yang ingin disampaikan. Tokoh protagonis biasanya menjadi pusat perhatian dan merupakan penggerak utama cerita. Tokoh ini sering kali digambarkan membawa nilai-nilai moral positif serta menghadapi berbagai konflik, baik internal maupun eksternal, dalam perjuangannya mencapai tujuan. Di sisi lain, tokoh antagonis merupakan lawan dari protagonis yang menimbulkan hambatan dalam jalan cerita. Tokoh ini kerap kali melambangkan nilai-nilai yang bertentangan atau kekuatan yang menghalangi tercapainya tujuan protagonis. Kehadiran antagonis sangat penting dalam menciptakan dinamika cerita, karena konflik antara protagonis dan antagonis menghasilkan ketegangan yang memperkuat alur. Interaksi antara kedua tokoh ini tidak hanya memperjelas tema dan pesan moral cerita, tetapi juga menghidupkan narasi (Nurgiyantoro, 1988:164).

Dilihat dari segi watak, tokoh sederhana dicirikan oleh satu sifat dominan yang menetap sepanjang cerita. Perilaku dan karakter tokoh seperti ini cenderung stabil, tanpa perubahan yang berarti. Sebaliknya, tokoh bulat memiliki kompleksitas dalam kepribadiannya dan mampu menampilkan beragam sikap serta perilaku, bahkan yang bertentangan, yang menjadikannya lebih realistis dan tidak mudah diprediksi.

Jika ditinjau dari aspek perkembangan karakter, tokoh statis tidak mengalami perubahan watak meskipun berbagai peristiwa terjadi dalam cerita. Karakter dan perilaku tokoh ini tetap konstan dari awal hingga akhir cerita. Sebaliknya, tokoh berkembang menunjukkan dinamika karakter yang berubah seiring dengan perubahan situasi dan perkembangan alur. Tokoh jenis ini memperlihatkan evolusi kepribadian yang sejalan dengan konflik dan kejadian yang ia alami.

Berdasarkan pencerminan perannya, tokoh tipikal menonjolkan atribut-atribut umum yang merepresentasikan pekerjaan, latar sosial, atau kebangsaan, dan tidak banyak menampilkan keunikan individual. Tokoh jenis ini sering kali digunakan sebagai simbol atau representasi dari kelompok tertentu. Sementara itu, tokoh netral diciptakan semata-mata untuk mendukung perkembangan cerita. Tokoh ini sepenuhnya bersifat fiktif dan hadir demi kepentingan naratif, bahkan bisa jadi ia merupakan tokoh sentral dalam cerita.

Nurgiyantoro (2018:248) menyatakan bahwa konsep penokohan memiliki cakupan yang lebih luas daripada sekadar “tokoh”. Penokohan tidak hanya mencakup siapa tokoh dalam cerita, tetapi juga melibatkan aspek watak, kedudukan, serta bagaimana penggambaran tokoh tersebut dikonstruksi dalam narasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “tokoh” mengacu pada karakter yang muncul dalam cerita, sementara “penokohan” merupakan proses dan teknik kehadiran karakter dengan watak tertentu dalam alur narasi.

Pembagian tokoh ke dalam protagonis dan antagonis, seperti telah dijelaskan, memberikan pemahaman mendalam tentang fungsi masing-masing karakter dalam membentuk konflik serta menyampaikan nilai-nilai yang ingin dikomunikasikan

pengarang. Tokoh protagonis, sebagai tokoh sentral, sering kali menjadi media penyampaian pesan moral, sedangkan tokoh antagonis memainkan peran sebagai penghambat yang memperkaya dinamika cerita. Interaksi dan pertentangan antara keduanya menciptakan ketegangan yang memperkuat pesan dan struktur naratif secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 1988:164).

Jauhari (2013:16) mengidentifikasi sejumlah elemen penting yang perlu diperhatikan penulis dalam membangun karakter tokoh. Unsur-unsur tersebut antara lain: (1) deskripsi fisik atau penampilan luar tokoh; (2) penggambaran proses berpikir tokoh secara mendalam; (3) reaksi tokoh terhadap berbagai kejadian; (4) analisis langsung dari penulis mengenai karakter tokoh; (5) penggambaran latar atau lingkungan tempat tokoh berada; (6) sudut pandang tokoh lain terhadap tokoh utama; dan (7) pendapat atau pertukaran pikiran antara tokoh-tokoh lain mengenai tokoh yang menjadi pusat perhatian cerita.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menguraikan secara mendalam karakterisasi tokoh-tokoh binatang dalam dongeng *Die Bremer Stadtmusikanten* karya *Brüder Grimm*. Pendekatan tersebut dipilih karena memberikan keleluasaan bagi peneliti dalam menelusuri makna-makna implisit yang tersirat dalam tindakan serta dialog para tokoh dalam karya sastra.

Sumber Data

Teks yang dianalisis dalam penelitian ini adalah versi bahasa Jerman dari dongeng *Die Bremer Stadtmusikanten*, yang diakses melalui situs resmi www.grimmstories.com. Teks tersebut dijadikan objek kajian yang dianalisis secara tekstual dan struktural. Fokus utama dalam analisis diarahkan pada empat tokoh binatang, yaitu keledai, anjing, kucing, dan ayam jantan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui metode baca dan catat. Peneliti membaca keseluruhan teks secara saksama, lalu mencatat bagian-bagian penting berupa kutipan yang relevan dengan aspek-aspek penokohan. Setiap kutipan diberi kode berdasarkan letaknya dalam teks serta diklasifikasikan sesuai dengan jenis elemen karakterisasi yang ditampilkan. Unsur-unsur penokohan yang dianalisis meliputi berbagai aspek yang mencerminkan karakter masing-masing tokoh.

Elemen-elemen yang dianalisis meliputi:

1. Deskripsi fisik tokoh,
2. Proses berpikir tokoh,
3. Reaksi terhadap peristiwa,
4. Analisis terbuka pengarang,
5. Keadaan lingkungan sekitar tokoh,
6. Interaksi dengan tokoh lain, dan
7. Pertukaran pikiran antar tokoh.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan mengacu pada teori penokohan yang dikemukakan oleh Jauhari (2013), yang menguraikan tujuh aspek utama dalam penggambaran karakter. Setiap temuan dikategorikan berdasarkan aspek-aspek tersebut, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi karakteristik tokoh serta nilai-nilai kemanusiaan yang tercermin melalui perilaku tokoh binatang dalam narasi. Proses analisis dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari penelaahan menyeluruh terhadap teks, pengelompokan data sesuai klasifikasi, hingga tahap interpretasi dan perumusan simpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keempat tokoh binatang--seekor keledai (*der Esel*), Anjing (*der Hund*), Kucing (*die Katze*), dan Ayam jantan (*der Hahn*) ditampilkan sebagai makhluk yang mengalami penolakan sosial akibat usia tua dan kehilangan fungsi produktif. Melalui deskripsi fisik dan narasi langsung, pembaca diperkenalkan pada kondisi fisik mereka yang lemah, yang kemudian memicu proses berpikir untuk mempertahankan hidup.

Setiap tokoh memperlihatkan proses pengambilan keputusan yang menggambarkan adanya kemampuan berpikir logis dan perasaan, seperti yang terlihat pada keledai yang memutuskan pergi ke Bremen dan mengajak teman-temannya. Anjing dan kucing juga menunjukkan refleksi diri terhadap nasib mereka, lalu memilih untuk bergabung demi harapan hidup yang lebih baik. Data yang didapatkan pada dongeng ini berjumlah 11 data dengan rincian sebagai berikut:

1) Penggambaran Bentuk Lahir Tokoh (*Physical Description*)

Pada aspek pertama dari dongeng pertama, ditemukan satu data yang relevan dengan kode Do1B1P1H1E3, yaitu kalimat:

„Es hatte ein Mann einen Esel, der schon lange Jahre die Säcke unverdrossen zur Mühle getragen hatte, dessen Kräfte aber nun

zu Ende gingen, so daß er zu Arbeit immer untauglicher ward.“

Kalimat tersebut menggambarkan kondisi fisik tokoh keledai yang mulai menurun setelah bertahun-tahun menjalani pekerjaan berat. Terjemahan dalam bahasa Indonesia menjelaskan bahwa terdapat seorang pria yang memiliki seekor keledai, yang dengan penuh kesungguhan telah membawa karung-karung ke penggilingan selama waktu yang cukup lama, namun kekuatannya kini mulai berkurang sehingga semakin tidak mampu menjalankan tugasnya secara efektif. Gambaran ini merupakan contoh pelukisan secara langsung mengenai keadaan fisik tokoh binatang pertama dalam cerita, yakni der Esel. Penulis secara eksplisit menguraikan bahwa tokoh tersebut mengalami kelelahan yang disebabkan oleh usia dan beban kerja yang berat selama masa yang panjang. Deskripsi ini sejalan dengan pandangan Leech dan Short (2007:144) yang mengemukakan bahwa deskripsi fisik adalah salah satu jenis penggambaran yang memvisualisasikan aspek-aspek konkrit dari suatu objek atau tokoh, mencakup dimensi seperti ukuran, bentuk, warna, gerak, serta elemen-elemen lain yang dapat diindera dan berlangsung dalam ruang dan waktu tertentu.

2) Penggambaran Proses Berpikir Tokoh Secara Mendalam (*Portrayal Of Thought Stream Or Of Conscious Thought*)

Pada aspek kedua dari dongeng pertama, terdapat dua data yang ditemukan, yaitu:

Kode Data: Do1B4P1H1E2

“Da dachte der Herr daran, ihn aus dem Futter zu schaffen, aber der Esel merkte, daß kein guter Wind wehte, lief fort und machte sich auf den Weg nach Bremen; dort, meinte er, könnte er ja Stadtmusikant werden.”

(Tuannya berkeinginan untuk mengusirnya dari tempat makan, namun keledai menyadari bahwa situasi tidak menguntungkan, sehingga ia memilih melarikan diri dan memutuskan untuk pergi ke Bremen; di sana, ia berpikir bahwa ia dapat menjadi seorang musisi kota.)

Menurut Mulyono (2010), kegiatan berpikir merupakan aktivitas mental yang tidak tampak secara kasat mata, dan isi pikiran seseorang tidak dapat diketahui oleh orang lain kecuali diungkapkan secara verbal atau

tulisan. Hal ini mencerminkan bagaimana keledai tersebut memulai proses berpikirnya saat menyadari ancaman dari tuannya, yang kemudian memotivasi dirinya untuk melarikan diri menuju Bremen dengan tujuan menjadi musisi kota. Proses kognitif ini menggambarkan motivasi yang mendalam dari tokoh binatang tersebut dalam menghadapi perubahan nasib.

Kode Data: Do1B12P1H1E2

“Ach,” sagte der Hund, “weil ich alt bin und jeden Tag schwächer werde, auch auf der Jagd nicht mehr fort kann, hat mich mein Herr wollen totschiagen, da hab ich Reißaus genommen; aber womit soll ich nun mein Brot verdienen?”

(“Ah,” kata anjing itu, “karena aku telah menua dan semakin lemah setiap hari, serta tidak lagi mampu berburu, tuanku berniat membunuhku, maka aku memilih untuk melarikan diri; namun kini aku bertanya-tanya bagaimana aku akan mencari nafkah.”)

Kalimat ini merepresentasikan proses berpikir yang mendalam dari tokoh anjing, yang menyadari kondisi fisiknya yang melemah akibat usia, sehingga menimbulkan ketegangan dengan tuannya hingga menyebabkan keinginan membunuh. Anjing tersebut kemudian melarikan diri, namun dalam proses berpikirnya ia mulai mempertimbangkan bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidupnya selanjutnya. Hal ini sejalan dengan definisi proses berpikir menurut Rany (2015), yang menyatakan bahwa berpikir adalah suatu aktivitas mental dalam mengingat dan menggunakan pengetahuan yang tersimpan dalam memori untuk menerima, mengolah, serta menyimpulkan informasi.

3) Menggambarakan Bagaimana Reaksi Tokoh Terhadap Kejadian (*Reaction To Events*)

Pada aspek ketiga dalam dongeng ketiga, ditemukan tiga data sebagai berikut:

Kode Data: Do3B5P2H1E3

“Weißt du was?” sprach der Esel, ‘ich gehe nach Bremen und werde dort Stadtmusikant, geh mit und laß dich auch bei der Musik annehmen. Ich spiele die Laute und du schlägst die Pauken.’ Der Hund war’s zufrieden, und sie gingen weiter.”

(Keledai berkata, “Tahukah kamu? Aku berencana pergi ke Bremen untuk menjadi musisi kota di sana. Ikutlah bersamaku dan biarkan dirimu juga diterima dalam dunia musik. Aku akan memainkan kecapi, sedangkan kamu memukul drum.” Anjing itu merasa senang dan mereka melanjutkan perjalanan bersama.)

Menurut Lubis (dalam Tarigan, 1979:81), reaksi terhadap peristiwa merupakan gambaran bagaimana tokoh menanggapi kejadian yang dialaminya. Hal ini tercermin dalam kutipan di atas, di mana setelah mengalami perlakuan yang tidak menyenangkan dari tuannya dan mendengar ajakan dari keledai, anjing merasa puas serta mendapatkan semangat baru sehingga memutuskan untuk mengikuti keledai menuju Bremen. Selain itu, elemen reaksi tokoh terhadap peristiwa juga dapat ditemukan dalam data berikut:

Kode Data: Do1B37P1H1E3

“Geh mit uns nach Bremen, du verstehst dich doch auf die Nachtmusik, da kannst du ein Stadtmusikant werden.”

(Kamu ikutlah bersama kami ke Bremen, karena kamu pandai memainkan musik malam, kamu bisa menjadi musisi kota di sana.)

Kucing menganggap ajakan tersebut sebagai sesuatu yang baik, sehingga ia pun setuju untuk bergabung bersama keledai dan anjing menuju Bremen. Dalam konteks ini, motivasi berperan sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk melaksanakan suatu tindakan tertentu. Sutrisno (2010:109) mendefinisikan motivasi sebagai faktor yang mendorong perilaku seseorang. Sesuai dengan definisi tersebut, kucing memperoleh dorongan yang kuat setelah menerima ajakan dari kedua rekannya, sehingga memutuskan untuk ikut serta dalam perjalanan menuju Bremen.

Kode Data: Do1B42P1H1E3

“weil unserer lieben Frauen Tag ist, wo sie dem Christkindlein die Hemdchen gewaschen hat und sie trocknen will; aber weil morgen zum Sonntag Gäste kommen, so hat die Hausfrau doch kein Erbarmen und hat der Köchin gesagt, sie wollte mich morgen in der Suppe essen, und da soll ich mir heut abend den Kopf abschneiden Nun schrei ich aus vollem Hals, solange ich kann.”

(Karena ini adalah hari wanita terkasih kita, di mana ia telah mencuci baju kecil Anak Kristus dan hendak mengeringkannya; tetapi karena tamu akan datang pada hari Minggu besok, sang ibu rumah tangga tidak menunjukkan belas kasihan dan memerintahkan juru masak untuk mengolahku menjadi sup besok, sehingga aku harus memenggal kepalaku malam ini. Oleh karena itu, aku berteriak sekuat tenaga selama yang aku mampu.)

Dalam konteks ini, ayam jantan menunjukkan ekspresi kemarahannya ketika menyadari bahwa dirinya akan dijadikan bahan sup pada keesokan harinya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2012), respons merupakan tanggapan atau reaksi terhadap suatu kejadian atau fenomena. Sesuai definisi tersebut, teriakan yang dikeluarkan oleh ayam jantan merupakan bentuk respons emosionalnya terhadap ancaman yang dihadapinya.

4) **Pengarang Memberikan Analisis Terbuka Mengenai Karakter Tokoh**

Dalam aspek ketiga dari dongeng ketiga ditemukan tiga data, sedangkan pada aspek keempat dongeng pertama terdapat dua data sebagai berikut:

Kode Data: Do1B8P1H1E4

“Als er ein Weilchen fortgegangen war, fand er einen Jagdhund auf dem Wege liegen, der jappte wie einer, der sich müde gelaufen hat.”

(Setelah berjalan beberapa saat, ia menjumpai seekor anjing pemburu yang terbaring di sepanjang jalan, mengeluarkan suara terengah-engah seperti orang yang kelelahan akibat berlari.)

Ungkapan ini menggambarkan secara eksplisit bagaimana pengarang mengungkap karakter tokoh dalam cerita tersebut. Dalam kalimat tersebut, der Hund (anjing) dilukiskan seperti sosok yang mengalami kelelahan setelah berlari dan terus menerus mengeluarkan suara napas yang tersengal-sengal. Penjelasan ini selaras dengan pendapat Jauhari (2013:16), yang menyatakan bahwa pelukisan tokoh dalam sebuah cerita dapat dilakukan melalui deskripsi langsung yang memberikan uraian atau penjelasan terhadap sifat atau kondisi tokoh.

Kode Data: Do1B21P1H1E4

“Es dauerte nicht lange, so saß da eine Katze an dem Weg und macht ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter.”

(Tak lama kemudian, seekor kucing duduk di pinggir jalan dengan ekspresi wajah muram, serupa dengan gambaran cuaca hujan selama tiga hari berturut-turut.)

Menurut Kosasih (2012:67), penokohan merupakan teknik yang dipakai oleh pengarang untuk menggambarkan sekaligus mengembangkan karakter tokoh dalam narasi. Dengan demikian, penokohan adalah cara pengarang menampilkan watak pelaku cerita melalui perilaku dan ekspresi yang ditunjukkan. Dalam hal ini, penggambaran tokoh die Katze memperlihatkan ekspresi kesedihan yang dianalogikan dengan suasana mendung dan hujan yang berlangsung lama.

5) **Pengarang Menggambarkan Keadaan Di Sekitar Tokoh (Discussion Of Environment)**

Dalam aspek kelima pada dongeng pertama, ditemukan satu data sebagai berikut:

Kode Data: Do1B24P1H1E5

“Wer kann da lustig sein, wenn's einem an den Kragen geht,” antwortete die Katze, “weil ich nun zu Jahren komme, meine Zähne stumpf werden, und ich lieber hinter dem Ofen sitze und spinne, als nach Mäusen herumjagen, hat mich meine Frau ersäufen wollen; ich habe mich zwar noch fortgemacht, aber nun ist guter Rat teuer: wo soll ich hin?”

(“Siapa yang mampu bersuka cita ketika dirinya tengah menghadapi bahaya,” jawab sang kucing, “karena aku mulai menua, gigi-gigiku semakin tumpul, dan aku lebih memilih duduk di belakang perapian sambil menjalin benang daripada berburu tikus. Istriku bahkan berniat menenggelamkanku; aku memang berhasil melarikan diri, namun kini aku berada dalam kebingungan berat: kemana aku harus pergi?”)

Berdasarkan penjelasan Tjahjono (1988:138), teknik dramatik dalam penggambaran tokoh tidak dilakukan secara langsung melalui analisis, melainkan melalui sejumlah metode tertentu. Teknik tersebut dapat diwujudkan dalam beberapa bentuk, yakni:

1. Melalui penggambaran reaksi tokoh lain terhadap tokoh utama;
2. Dengan mendeskripsikan lingkungan tempat tinggal tokoh tersebut;
3. Melalui pengungkapan alur pikiran dan perasaan tokoh dalam cerita;
4. Dengan memaparkan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh para tokoh.

Sejalan dengan teknik dramatik yang kedua, kalimat tersebut menggambarkan kondisi die Katze yang memasuki masa tua dan lebih suka berdiam diri daripada berburu, yang kemudian menimbulkan kemarahan pada istrinya. Keadaan ini menyebabkan die Katze merasa tertekan dan menampilkan ekspresi wajah yang muram secara terus-menerus.

6) **Pengarang Menyajikan Cerita Dari Perspektif Tokoh-Tokoh Yang Berinteraksi Dengan Karakter Utama.**

Pada aspek keenam dalam dongeng pertama, ditemukan satu data sebagai berikut: Kode Data: Do1B40P1H1E6

"Du schreist einem durch Mark und Bein gehen."

("Kamu berteriak hingga menembus sumsum tulang," ujar keledai itu, "apa yang sebenarnya terjadi?")

Kalimat ini menggambarkan bagaimana tokoh der Esel secara langsung menafsirkan kondisi tokoh lain melalui interaksi yang berlangsung. Der Esel mengamati teriakan der Hahn yang sangat keras hingga ia melukiskannya sebagai suara yang menembus hingga ke sumsum dan tulang belakang. Sebagaimana dijelaskan oleh Jauhari (2013:16), karakter tokoh utama tidak hanya dapat diungkapkan secara eksplisit, tetapi juga melalui perspektif dan interaksi tokoh-tokoh lain dalam narasi terhadap tokoh utama tersebut.

7) **Karakter Lain Dalam Cerita Saling Bertukar Pikiran Mengenai Kondisi Tokoh Utama**

Pada aspek ketujuh dalam dongeng pertama, terdapat satu data sebagai berikut:

Kode Data: Do1B8P3H2E7

"Da ratschlagten die Tiere, wie sie es anfangen müßten, um die Räuber hinauszujagen und fanden endlich ein Mittel. Der Esel mußte sich mit den Vorderfüßen auf das Fenster stellen, der Hund auf des Esels Rücken springen, die Katze auf den Hund klettern, und endlich flog der Hahn hinauf, und setzte sich der Katze auf den Kopf. Wie das geschehen war, fingen sie auf ein Zeichen insgesamt an, ihre Musik zu machen: der Esel schrie, der Hund bellte, die Katze miaute und der Hahn krächte."

(Kemudian, para binatang tersebut berdiskusi untuk merumuskan langkah yang tepat dalam mengusir para perampok, hingga akhirnya mereka menemukan sebuah strategi. Keledai diminta berdiri dengan kedua kaki depannya di jendela, anjing melompat ke punggung keledai, kucing memanjat anjing, dan terakhir ayam jantan terbang dan hinggap di kepala kucing. Setelah posisi tersebut terbentuk, mereka secara serempak mulai mengeluarkan suara masing-masing sebagai

sinyal: keledai berteriak, anjing menggonggong, kucing mengeong, dan ayam berkokok.)

Menurut Jauhari (2013:16), dialog antar tokoh dalam sebuah cerita tidak hanya berfungsi sebagai penggerak alur, tetapi juga menjadi media bagi pembaca untuk memahami bagaimana karakter utama dipandang oleh tokoh lain di sekitarnya. Pernyataan tersebut mengilustrasikan bagaimana keempat tokoh utama saling bertukar ide dan menyusun rencana untuk mengusir perampok demi menguasai rumah yang mereka inginkan sebagai tempat tinggal. Proses diskusi dan pembagian tugas yang terorganisir menunjukkan kecerdikan mereka dalam bekerja sama, yang menjadi kunci keberhasilan dalam menakuti perampok dan merealisasikan tujuan mereka.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap dongeng *Die Bremer Stadtmusikanten* karya Brüder Grimm, dapat disimpulkan bahwa tokoh-tokoh binatang dalam cerita tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penggerak narasi, tetapi juga sebagai representasi simbolik dari nilai-nilai kemanusiaan seperti keberanian, kecerdikan, solidaritas, dan harapan. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan menggunakan teori penokohan dari Jauhari (2013), ditemukan bahwa keempat tokoh keledai, anjing, kucing, dan ayam jantan memiliki karakter yang berkembang. Mereka mengalami penolakan dan keterpinggiran, namun mampu membentuk ikatan sosial yang saling mendukung dan membebaskan diri dari ketidakadilan.

Penokohan dalam dongeng ini dibangun melalui tujuh elemen utama: deskripsi fisik, proses berpikir, reaksi terhadap kejadian, analisis langsung oleh pengarang, keadaan lingkungan sekitar, perspektif tokoh lain, serta pertukaran gagasan antar tokoh. Keseluruhan elemen ini memperkuat pembentukan karakter yang tidak hanya fiktif, tetapi juga menggugah empati pembaca melalui pengalaman simbolik yang bersifat universal.

Pada dimensi ketujuh dalam dongeng pertama, ditemukan satu data yang relevan. Dongeng tersebut menyajikan refleksi yang mendalam mengenai kemampuan tokoh binatang dalam menyampaikan nilai-nilai moral yang signifikan dan kontekstual, khususnya dalam ranah pendidikan karakter. Oleh sebab itu, temuan penelitian ini memiliki relevansi

yang tidak terbatas pada kajian sastra akademik semata, melainkan juga dapat diterapkan dalam bidang pendidikan dan pengembangan literasi anak-anak. Studi lanjutan dapat dilakukan dengan mengadopsi pendekatan-pendekatan alternatif seperti psikologi sastra, semiotika, ataupun intertekstualitas untuk menelaah makna yang lebih komprehensif serta memperluas cakupan kajian terhadap fabel dan dongeng klasik. Selain itu, melakukan perbandingan dengan dongeng dari berbagai budaya, termasuk tradisi Nusantara, berpotensi memperkaya pemahaman lintas budaya mengenai representasi tokoh binatang sebagai simbol etika dan moral dalam cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 1990. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Sinar Baru Algensindo.
- Darma, B. 2004. *Pengantar Teori Sastra*. Penerbit Universitas Indonesia.
- Depdiknas. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Devia, S. 2022. *Analisis Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian
- Djajaneegara, S. 2000. *Kritik Sastra Feminis: Sebuah Pengantar*. Gramedia.
- Djokosujono, et al. 1993. *Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Depdikbud.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal*. Pustaka Pelajar.
- Hasan Alwi dk, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Pusat Bahasa*, edisi keempat. Balai Pustaka.
- Leech, et al. 2007. *Style in Fiction (A Linguistic Introduction to English Fictional Prose)*. Pearson Education Limited
- Maulana. 2014. *Konsep dasar matematika dan pengembangan kemampuan berpikir kritis-kreatif*. UPI Sumedang Press.
- Mulyono. 2010. *Proses Berfikir Peserta Didik dalam Mengkonstruksi Konsep Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, R.D. 2005. *Pengkajian Puisi*. Gadjah Mada University Press.

- Ratna, N.K. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Saifuddin, A. 2011. *Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya Respon*. Bina Cipta.
- Santrock, J. W. 2011. *Educational Psychology Fifth Edition*. TheMcGrawe-Hill Companies.Inc.
- Semi, A. 1993. *Anatomi Sastra*. Angkasa Raya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

INTERNET

- Goethe.de. (2020). *Die Bremer Stadtmusikanten*. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari <https://www.goethe.de/lrn/prj/mlg/mad/gri/de9114374.htm>.