

**TRANSFER OF THE MALIN KUNDANG LEGEND FOLKLORE RIDE TO
ANIMATED FILMS**

**ALIH WAHANA CERITA RAKYAT LEGENDA MALIN KUNDANG
KE FILM ANIMASI**

Wilda Srihastuty Handayani Piliang¹⁾, Noni Andriyani^{*2)}

¹⁾Indonesia, Universitas Islam Riau, wshandayani@edu.uir.ac.id

²⁾Indonesia, Universitas Islam Riau, noniandriyani@edu.uir.ac.id

*Correspondence to: noniandriyani@edu.uir.ac.id

Article History: Received 9 Januari 2024

Revision: 26 Februari 2024

Accepted 20 Juni 2024

Available online 28 Juni 2024

ABSTRACT

The digitization of folklore will have a lot of impact, either on folklore itself or even greater on the folklore culture from which it originates. Folktale are the most digitized folklore. Folktale are turned into animated films on social media. As a product of culture, folktale contain local wisdom and values. This is the urgency of this research, whether there are additions, reductions, or varied changes from folktale that are already in written form to the form of animated films on social media like YouTube. Then, how do these additions, reductions, or varied changes affect the existence of the folktale? The theories used are transformation and ecranization. This research is qualitative, with description methods and content analysis techniques. The research data sources are the folktale Legend of Malin Kundang in the book Collection of Indonesian Folk Stories published by Dua Media and the animated film "Legend of Malin Kundang" from the Riri Interactive Children's Stories YouTube channel. The results of the research show that there are reductions, additions, and varied changes from the folklore hipogram of the Malin Kundang legend to the animated film. Then, there was also an expansion, but there was no conversion from the hipogram to the animated film. This research is useful to add to the reference research on transfer of folklore vehicle which is still very minimal.

Keywords: *transfer of folklore vehicles, digital folklore, digital literature, transformation of folklore*

ABSTRAK

Digitalisasi folklor akan memunculkan banyak dampak, baik terhadap folklor itu sendiri, atau justru yang lebih besar terhadap kebudayaan folklor itu berasal. Cerita rakyat adalah folklor yang paling banyak mengalami digitalisasi. Cerita rakyat dialihwahanakan menjadi film-film animasi di media-media sosial. Sebagai produk kebudayaan, di dalam cerita rakyat terdapat kearifan lokal dan nilai-nilai. Inilah yang menjadi urgensi penelitian ini yakni apakah terdapat penambahan, pengurangan, atau perubahan bervariasi dari cerita rakyat yang sudah dalam bentuk tulis ke bentuk film animasi di media sosial youtube. Lalu, bagaimana dampak penambahan, pengurangan, atau perubahan bervariasi ini terhadap eksistensi cerita rakyat tersebut? Teori yang digunakan adalah transformasi dan ecranisasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskripsi dan teknik analisis isi. Sumber data penelitian adalah cerita rakyat Legenda Malin Kundang dalam buku Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara penerbit Dua Media dan film animasi Legenda Malin Kundang dari youtube Saluran Riri Cerita Anak Interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi dari hipogram cerita rakyat Legenda Malin Kundang ke dalam bentuk film animasi. Kemudian, terdapat juga ekspansi, tetapi tidak terdapat konversi dari hipogram ke film animasi. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah referensi penelitian alih wahana folklor yang masih sangat minim.

Kata Kunci: alih wahana folklor, folklor digital, sastra digital, transformasi folklor

PENDAHULUAN

Dunia saat ini memang sudah ada pada era digital. Hampir seluruh aspek kehidupan mengalami digitalisasi. Fenomena digitalisasi mengubah hampir sebagian besar aspek kehidupan manusia. Pergeseran terjadi besar-besaran dari cara hidup, cara berkomunikasi, cara belajar, cara berbelanja, dan cara memenuhi kebutuhan hidup lainnya. Fenomena digitalisasi ini juga memberi pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan pendidikan dan kebudayaan. Dalam bidang pendidikan, digitalisasi membantu banyak hal misalnya mudahnya aksesibilitas pendidikan (mudahnya mencari dan menelusuri referensi, mengunduh buku-buku tidak berbiaya, dan lain-lain), mudahnya pembelajaran jarak jauh sehingga belajar tidak hanya dapat dilakukan dalam waktu dan ruang yang sama, munculnya inovasi-inovasi metode dan media pembelajaran, dan sebagainya. Dalam bidang kebudayaan, digitalisasi juga ternyata memudahkan proses pelestarian budaya, memudahkan penelusuran kebudayaan sebuah bangsa atau bahkan sebuah kelompok masyarakat yang sangat kecil, memudahkan proses pengayaan kebudayaan, dan seterusnya.

Folklor sebagai produk kebudayaan, belakangan juga turut mengalami digitalisasi. Padahal, jika kembali ke bentuk semula, folklor adalah kekayaan kebudayaan yang transmisinya bersifat langsung, dari orang yang satu ke orang yang lainnya atau dari kelompok orang yang satu ke kelompok orang yang lainnya. Akan tetapi, saat ini, kemajuan teknologi menyebabkan aksesibilitas folklor tidak lagi sesulit di masa lampau. Folklor dapat diakses dari media-media digital seperti media sosial facebook, instagram, dan youtube. Dari sedemikian banyak folklor yang mengalami digitalisasi, cerita rakyat adalah yang paling banyak ditemukan. Cerita rakyat sebagai bagian dari folklor lisan tidak lagi hanya didapatkan secara lisan, melainkan juga sudah dialihwanakan menjadi bentuk film animasi. Di media sosial youtube, terdapat banyak sekali film-film animasi cerita rakyat seperti kisah-kisah Nusantara yang ditayangkan oleh saluran Gromore Studio Series, dongeng dan fabel oleh saluran Riri Cerita Anak Interaktif, dongeng-dongeng oleh saluran Indonesian Fairy Tales, dan lain-lain.

Pada dasarnya, tayangan-tayangan ini memang memberikan sumbangsih positif untuk tontonan yang baik, terutama untuk memperkenalkan cerita rakyat dan dapat dijadikan sebagai suplemen materi ajar folklor oleh guru dan dosen dalam pembelajaran folklor di sekolah atau di perguruan tinggi. Akan tetapi, sebagai bagian dari folklor yang merupakan manifestasi kebudayaan masyarakat tertentu, cerita-cerita rakyat ini memiliki nilai-nilai budaya masyarakat tertentu pula yang belum tentu dapat tersampaikan dalam sebuah film animasi. Proses alih wahana cerita rakyat menjadi film animasi tentu memiliki berbagai kesulitan dan berdampak pada hasil akhir yang tidak sama jika cerita rakyat disampaikan secara lisan, dibacakan melalui buku-buku cerita rakyat, atau ditonton dalam bentuk film animasi.

Alih wahana cerita rakyat menjadi film animasi tentu memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Tidak dapat dipungkiri, akan terdapat nilai-nilai yang hilang dari cerita rakyat yang biasanya disampaikan secara lisan oleh orang tua kepada anak, atau oleh pendongeng kepada pendengar, dibandingkan dengan yang ditonton dalam bentuk film animasi. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mendapatkan perbandingan antara cerita rakyat sebagai produk sastra lisan dengan cerita rakyat dalam bentuk film animasi. Penelitian dilakukan dengan penerapan teori transformasi dan ekranisasi. Film animasi yang dijadikan objek adalah film-film animasi yang diambil dari media sosial youtube.

Penelitian mengenai folklor yang mengalami alih wahana masih sangat minim. Padahal, belakangan, seiring dengan berkembangnya sastra digital, folklor digital juga mengalami perkembangan yang signifikan. Penting untuk mengetahui proses alih wahana yang terjadi dari folklor terutama folklor lisan ke bentuk-bentuk lain terutama ke dalam bentuk film animasi. Sementara, penelitian yang pernah dilakukan terkait alih wahana folklor sudah ada beberapa misalnya *Alih Wahana Cerita Legenda Buaya Putih Cirebon ke dalam Bentuk Buku Anak* (Widianti et al., 2022); *Alih Wahana untuk Pengembangan Folklor Lisan Bengkulu* (Sarwono, 2019); dan *Perancangan Motion Comic Kaba Minangkabau Puti Nilam Cayo* (Afdhal et al., 2021). Ada pula usaha revitalisasi cerita rakyat seperti *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang* (Ramadhania et al., 2022) dan kajian interteks untuk membuktikan muatan cerita rakyat dalam novel pada penelitian *Folklore Motive From The Novel-Myth Of Askar Altay Named "Novella Of Altay"* (Alua et al., 2015). Dari keseluruhan publikasi penelitian yang ada, belum ada satu pun penelitian yang membahas alih wahana cerita rakyat ke dalam bentuk film animasi. Oleh karena itu, penelitian ini

merupakan penelitian awal yang membahas alih wahana cerita rakyat ke bentuk film animasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah alih wahana cerita rakyat Legenda Malin Kundang dari sastra lisan ke film animasi di media sosial youtube?”. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aspek-aspek alih wahana cerita rakyat Legenda Malin Kundang dari sastra lisan ke film animasi di media sosial youtube. Adapun, teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa teori yakni teori alih wahana, teori ekranisasi, dan teori transformasi. Sebelumnya, turut perlu dijelaskan teori folklor secara umum dan cerita rakyat secara khusus.

Folklor secara etimologi berasal dari bahasa Inggris *folklore*. *Folklore* merupakan gabungan kata dari *folk* dan *lore*, *folk* adalah rakyat dan *lore* adalah pengetahuan. Dengan demikian, *folklore* dapat diartikan sebagai pengetahuan rakyat. Akan tetapi, Dundes merumuskan dengan lebih spesifik bahwa *folk* dapat merujuk kepada kelompok apa pun yang berbagi setidaknya satu faktor umum dapat berupa apa saja seperti pekerjaan, bahasa, ataupun agama. Kemudian, jika kelompok itu telah berkumpul, mereka akan memunculkan beberapa tradisi yang mereka miliki sendiri (Dundes, 1965). Lalu, *lore* adalah tradisi yang dilakukan oleh rakyat yang diartikan sebagai sekelompok orang tadi. *Lore* identik dengan segala sesuatu yang dilakukan oleh sebuah kelompok kemudian menjadi kebiasaan dan diwariskan secara turun-temurun dan sesuatu itu belum tentu dimiliki oleh kelompok lain. Selanjutnya, antropologis Amerika mendefinisikan folklor sebagai "seni dan sastra yang ditransmisikan secara lisan", tidak termasuk adat, kepercayaan, kerajinan, dan bahasa. Bascom (Propp, 1984) menyatakan bahwa folklor, bagi antropolog, adalah bagian dari budaya tetapi bukan keseluruhan budaya. Ini termasuk dongeng, mitos, peribahasa, legenda, teka-teki, teks balada dan lagu lainnya, dan bentuk lain yang kurang penting, tetapi bukan kesenian rakyat, musik rakyat, kostum rakyat, tarian rakyat, obat rakyat, adat rakyat, atau kepercayaan rakyat. Berdasarkan beberapa pendefinisian tersebut, dapat disimpulkan bahwa folklor adalah segala sesuatu yang meliputi pengetahuan, tradisi, dan kebudayaan yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat dan disebarkan secara lisan karena menggunakan bahasa rakyat sebagai mediumnya.

Cerita rakyat merupakan bagian dari folklor yang dapat diartikan sebagai kisah atau cerita yang berasal dan bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang di masa lampau. Endraswara mendefinisikan cerita rakyat sebagai genre folklor lisan yang disampaikan secara turun-temurun (Endraswara, 2013). Cerita rakyat juga merupakan bentuk tradisi lisan yang menjadi bagian tradisi lisan verbal yaitu tradisi lisan yang murni memang dalam bentuk lisan. Cerita rakyat merupakan cerminan kebudayaan dan memiliki peran penting untuk menyimpan nilai-nilai kebudayaan dan mempertahankan eksistensi diri sebuah kelompok masyarakat. Selain itu, cerita rakyat juga menjadi sarana yang penting untuk memahami sebuah dunia kepada orang lain, lalu, menyimpan dan kemudian mewariskan gagasan, serta nilai-nilai tersebut kepada generasi berikutnya. Cerita rakyat juga dapat membantu menciptakan ruang komunitas bagi masyarakat untuk bertemu dan berinteraksi satu sama lain (Janthaluck & Ounjit, 2012). Semua cerita rakyat ditransmisikan secara lisan, tetapi tidak semua yang ditransmisikan secara lisan adalah cerita rakyat. Pada umumnya, cerita rakyat yang paling banyak dikenal adalah yang menceritakan sebuah peristiwa pada suatu tempat sehingga dianggap menjadi legenda asal muasal tempat tersebut. Tokoh dalam cerita rakyat ada yang berwujud manusia, binatang, hingga para dewa. Cerita rakyat kerap kali lahir dan hidup di tengah masyarakat dari suatu daerah yang ceritanya kemudian diwariskan oleh generasi pertama ke generasi berikutnya.

Barone menyebutkan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional (Barone, 2011). Ia merupakan sebuah sejarah yang dimiliki rakyat Indonesia. Sudah ada sejak masa lampau dan dipercayai sebagai cerita yang benar-benar terjadi. Lalu, Semi menambahkan bahwa cerita rakyat ialah sesuatu hal yang kehadirannya selalu memiliki nilai hubungan sosial antarsesama makhluk hidup (Gusnetti et al., 2015). Bascom mengklasifikasikan cerita rakyat ke dalam empat fungsi, yaitu: (a) sebagai alat proyeksi, yakni sebagai alat untuk menggambarkan angan-angan/impian suatu kolektif; (b) sebagai alat untuk mengesahkan aturan-aturan dan lembaga-lembaga kebudayaan; (c) sebagai alat untuk mendidik anak; dan (d) sebagai alat untuk memaksa dan mengawasi agar norma-norma masyarakat dapat selalu dipatuhi anggota kolektifnya (Danandjaja, 1994). Selain itu, cerita rakyat juga dikatakan berfungsi sebagai alat menghibur dan juga dapat dijadikan sarana untuk: (1) menelusuri nenek moyang, (2) mencari contoh dan teladan dari masa lampau, (3) mencari silsilah, (4) mengetahui asal mula sebuah tempat, (5) mengetahui adat istiadat, dan (6) menggali sejarah benda atau alat pusaka (10). Terakhir, cerita rakyat pada dasarnya juga memiliki nilai-nilai yang dapat ditanamkan kepada anak-anak atau generasi muda meliputi: (1) nilai adat dan tradisi, (2) nilai moral, (3) nilai pendidikan

agama, (4) nilai pendidikan sejarah (Rukmini, 2009). Kemudian, cerita rakyat juga dapat dibagi menjadi tiga golongan besar yakni: legenda (*legend*), mite (*myth*), dan dongeng (*folktale*) (Danandjaja, 1994).

Selanjutnya, sastra bandingan adalah sebuah pendekatan dalam ilmu sastra yang tidak menghasilkan dan menggunakan teori tersendiri sehingga teori apapun dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam penelitian dan kajian sastra bandingan (Damono, 2013). Inti dari pendekatan ini adalah perbandingan sehingga uraian yang dihasilkan berlandaskan asas banding-membandingkan. Kemudian, terkait hal-hal yang dapat dibandingkan dalam sastra bandingan terdapat perbedaan pendapat oleh beberapa ahli. Clements menyebutkan ada lima hal yang dapat dibandingkan dalam sastra bandingan yakni (1) tema atau mitos; (2) genre atau bentuk; (3) gerakan atau pun zaman; (4) hubungan-hubungan yang terdapat antara sastra dan bidang seni serta disiplin ilmu-ilmu lain; (5) pelibatan sastra sebagai bahan untuk perkembangan teori yang terus-menerus bergulir (Damono, 2013). Berbeda dengan Clements, Jost menyebutkan ada empat bidang yang dapat dibandingkan dalam sastra bandingan: (1) pengaruh dan analogi; (2) gerakan dan kecenderungan; (3) genre dan bentuk; (4) motif, tipe, dan tema. Sebenarnya, di awal sekali, teori sastra bandingan ini digunakan untuk membandingkan karya sastra dari negara yang berbeda. Akan tetapi, dewasa ini lazim digunakan untuk membandingkan karya sastra dalam sebuah negara yang sama.

Demikian juga halnya dalam dongeng, sastra bandingan biasanya membandingkan dongeng dari negara yang satu dengan dongeng dari negara lainnya (Damono, 2013). Perbandingan dongeng ini tidak lagi untuk mencari dongeng mana yang asli, melainkan sudah sampai kepada perbedaan dan persamaan watak dalam masyarakat. Di sisi lain, perbandingan ini juga dapat menemukan kearifan lokal dari berbagai negara. Hal ini disebabkan oleh dalam setiap cerita rakyat akan selalu terdapat kearifan lokal (Rampan, 2014).

Setelah sastra bandingan, ada istilah alih wahana. Alih wahana diartikan sebagai kegiatan yang mencakup penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya (Damono, 2018). Dalam hal ini, wahana diartikan sebagai kendaraan sehingga alih wahana dapat diartikan sebagai proses pengalihan dari satu jenis kendaraan ke jenis kendaraan lainnya. Istilah lain juga merujuk kepada wahana sebagai medium. Dengan demikian, wahana dapat diartikan sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan gagasan. Intinya, alih wahana adalah pengubahan atau pengalihan medium. Beberapa istilah lain yang berkaitan dengan proses dan hasil alih wahana adalah ekranisasi, novelisasi, musikalisasi, dan dramatisasi (Damono, 2018).

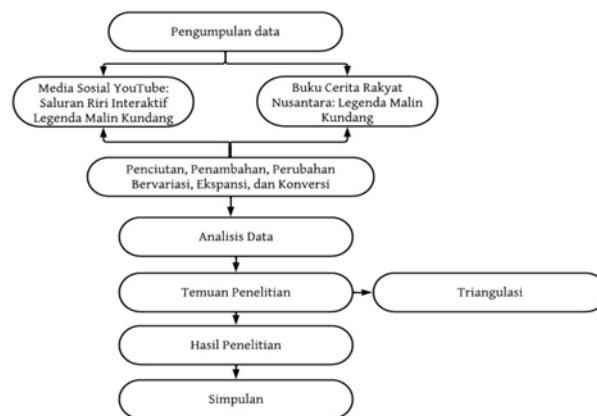
Teori selanjutnya adalah transformasi. Elleström membagi transformasi ke dalam dua jenis yakni transmediasi dan representasi media (Elleström, 2014). Transmediasi adalah tidak hanya mediasi ulang (mediasi berulang) namun juga trans-mediasi, yakni mediasi berulang konfigurasi sensorik yang setara oleh media teknis lain. Representasi media adalah setiap kali suatu media menghadirkan media lain ke dalam pikiran. Representasi media didefinisikan sebagai semacam transformasi media, yang dipahami melibatkan berbagai jenis media. Mediasi adalah fenomena pra-semiotik dan memang seharusnya demikian dipahami sebagai realisasi fisik entitas (dengan kualitas material, sensorik, dan spatiotemporal, serta potensi semiotik) yang dimiliki manusia. Reseptor indera mempersepsikan dalam konteks komunikasi. Contohnya, seseorang mungkin mendengar suara. Lalu, representasi adalah fenomena semiotik dan harus dipahami sebagai inti makna, bagaimana manusia menciptakan impor kognitif. Segera setelah manusia menciptakan sesuatu yang masuk akal, fungsi tanda diaktifkan, dan representasi bekerja. Misalnya, seseorang dapat menafsirkan bunyi suatu suara sebagai kata-kata yang bermakna.

Riffaterre juga membahas transformasi sebagai sebuah bentuk pengenalan oleh pembaca mengenai hubungan yang terdapat antara karya sastra satu dengan karya sastra lain atau antara karya sastra dengan karya seni. Riffaterre menyebutkan bahwa seringkali untuk memahami sebuah puisi (karya sastra), seseorang perlu untuk mengenali karya sastra atau karya lainnya yang sudah ada yang bisa jadi merupakan sebuah hipogram (Riffaterre, 1978). Selanjutnya, Riffaterre menyebutkan bahwa dalam produksi teks, transformasi dapat berbentuk ekspansi, konversi, atau konversi yang berkombinasi dengan ekspansi sekaligus. Ekspansi diartikan sebagai aktualisasi hipogram yang mengikuti pola sistem deskriptif dan ekspansi ini senantiasa mengubah konstituen matriks menjadi bentuk-bentuk yang lebih kompleks. Lalu, konversi adalah transformasi matriks dengan memodifikasi hampir keseluruhan teks awal. Dapat disimpulkan bahwa konversi adalah perubahan yang lebih besar dan menyeluruh dibanding ekspansi.

Berdasarkan pemaparan beberapa teori di atas, karena membandingkan cerita rakyat yang sudah dituliskan dengan film animasi cerita rakyat, penelitian ini menerapkan dan menggunakan teori transformasi dan ekranisasi sekaligus. Teori ekranisasi digunakan untuk menemukan bagaimana penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang terdapat dalam kedua objek penelitian. Ekranisasi sebagai upaya visualisasi dari sebuah karya sastra, mau tidak mau dalam hasilnya akan mengalami perubahan (baik pengurangan ataupun penambahan) (Praharwati & Romadhon, 2017). Kemudian, teori transformasi digunakan untuk mendapatkan ekspansi dan konversi dari kedua objek yang dibandingkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik analisis isi. Penelitian kualitatif yang dimaksudkan adalah penelitian ini berusaha memahami fenomena yang terjadi atau yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2017). Dalam hal ini, subjek penelitian yang dijadikan sumber data utama adalah film animasi *Legenda Malin Kundang* yang diunduh dari media sosial youtube saluran Riri Cerita Anak Interaktif dan cerita rakyat *Legenda Malin Kundang* yang telah dituliskan dalam buku *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara* terbitan Dua Media. Sumber data yang dianggap sebagai hipogram adalah cerita rakyat *Legenda Malin Kundang* yang terdapat dalam buku *Cerita Rakyat Nusantara* terbitan Dua Media yang kemudian dialihwahanakan menjadi film animasi. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data dilakukan dengan pembacaan buku terlebih dahulu, kemudian film animasi *Legenda Malin Kundang* di youtube saluran Riri Cerita Anak Interaktif diunduh dan ditonton dengan saksama. Bagian-bagian yang dianggap memiliki perbedaan meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi ditandai pada buku cerita dan ditangkap layar pada film. Lalu, film animasi yang dianggap menunjukkan penciptaan, penambahan, atau perubahan bervariasi ditranskripsikan sesuai kebutuhan analisis. Setelah itu kedua bentuk data dianalisis secara keseluruhan untuk menemukan temuan dan hasil penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi secara holistik. Sementara untuk transformasi meliputi ekspansi dan konversi didapatkan berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data ekranisasi.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini adalah cerita rakyat *Legenda Malin Kundang* yang telah didokumentasikan dalam buku *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara* dan film animasi *Legenda Malin Kundang* yang diunduh dari media sosial youtube saluran Riri Cerita Anak Interaktif. Pada hakikatnya, kedua bentuk cerita rakyat ini telah mengalami perubahan dari bentuk awal yakni sastra lisan yang disampaikan dari mulut ke mulut. Akan tetapi, dalam metodologi penelitian folklor, sumber data folklor memang dianggap sangat luas, apa saja dapat dijadikan data, baik lisan ataupun tulis (Endraswara, 2009). Pertimbangan bahwa cerita rakyat yang dipilih dalam penelitian ini adalah cerita rakyat yang sudah dijadikan film animasi sampai kepada hasil bahwa cerita rakyat yang dibahas adalah cerita rakyat yang sudah sangat terkenal atau lazim disebut sebagai folklor eksotik. Dengan demikian, sumber data yang diasumsikan sebagai hipogram tidak didapatkan dengan penelitian lapangan melalui wawancara dengan informan, melainkan dengan memanfaatkan dokumen cerita rakyat yang sudah dituliskan dalam

bentuk buku. Artinya, kedua bentuk sastra lisan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sama-sama bukan merupakan kelisanan primer. Seperti yang disebutkan oleh Ong (Ong & Hartley, 2002) bahwa tradisi lisan murni atau kelisanan primer tidaklah mudah untuk dipahami secara akurat dan bermakna. Dengan demikian, kelisanan sekunder dapat dimanfaatkan dalam beberapa kondisi tertentu. Berikut pembahasannya.

Penciutan

- (1) *Dahulu kala di Padang Sumatra Barat tepatnya di Perkampungan Pantai Air Manis ada seorang janda bernama Mande Rubayah.*

Data 1 teks Malin Kundang menunjukkan prolog cerita dengan memperkenalkan nama tokoh utama yakni Ibu Malin Kundang, Mande Rubayah. Hal ini tidak terdapat dalam film animasi *Legenda Malin Kundang* yang ditayangkan di youtube saluran Riri Cerita Anak Interaktif. Film animasi ini dimulai dengan menayangkan animasi lautan dan kapal serta menyebutkan lokasi, yakni Pesisir Pantai Sumatera Barat. Kemudian, dilanjutkan dengan narasi “Dikisahkan terdapat sebuah keluarga yang hidup dalam kemiskinan. Untuk mengubah nasib, sang ayah pergi merantau, meninggalkan istri dan anaknya yang bernama Malin Kundang”. Penciutan pada pengenalan nama Mande Rubayah ini tidak terdapat di bagian awal film animasi saja, melainkan dalam keseluruhan film. Nama yang disebut dalam film animasi hanya Malin Kundang.

Penciutan yang terjadi bukanlah penciutan tokoh, melainkan penciutan penyebutan nama. Dalam cerita rakyat, nama tokoh menunjukkan karakter dan ciri daerah cerita rakyat itu berasal. Mande Rubayah, dalam bahasa Minangkabau, mande artinya ibu. Panggilan ini digunakan kepada ibu kandung atau kepada perempuan yang lebih tua atau kepada perempuan yang dihormati. Panggilan mande atau mandeh merupakan kehormatan bagi perempuan Minangkabau sehingga ketika penyebutan nama ini diciutkan dalam film animasi, kekentalan ciri khas daerah Minangkabau menjadi berkurang. Pengajaran-pengajaran terhadap panggilan hormat pun tidak didapatkan dari dalam film animasi tersebut. Padahal, dalam *Legenda Malin Kundang*, selain mengajarkan bagaimana agar anak dapat berbakti kepada ibunya secara umum, secara khusus justru dimulai dari adab memanggil ibunya. Bagi orang Minangkabau, semua hal diatur dalam adat, dari duduk, berdiri, makan, minum, sampai berbicara pun diatur oleh adat. Adat inilah yang disebut dengan sopan santun dalam pergaulan sehari-hari masyarakat Minangkabau (MS., 2003). Dalam kesusastraan Minangkabau selalu nampak hal-hal yang mencolok tentang mulianya perempuan Minangkabau (Ruaidah, 2017). Oleh karena itu, penciutan panggilan mandeh dalam film animasi *Legenda Malin Kundang* telah menghilangkan ciri khas kesusastraan Minangkabau.

- (2) *Pada suatu hari, Malin jatuh sakit. Tubuhnya mendadak panas sekali. Mande Rubayah tentu saja sangat bingung. Tidak pernah Malin jatuh sakit seperti ini. Mande Rubayah berusaha sekuatnya untuk mengobati Malin dengan mendatangkan tabib. Nyawa Malin yang hampir melayang itu akhirnya dapat diselamatkan berkat usaha keras ibunya. Setelah sembuh dari sakitnya, ia makin disayang. Demikianlah Mande Rubayah sangat menyayangi anaknya. Sebaliknya, Malin juga amat sayang kepada ibunya.*

Cerita di atas terdapat dalam buku, tetapi tidak terdapat dalam film animasi. Penciutan bagian cerita ini dapat dikatakan sebagai penciutan alur. Bagian ini adalah bagian yang menjadi alasan mengapa Mande Rubayah tidak mudah melepas Malin Kundang untuk pergi merantau. Selain karena suaminya juga belum pernah pulang sejak merantau, rasa cinta dan sayangnya kepada Malin Kundang terlalu besar untuk melepaskan Malin Kundang merantau.

Ketika bagian ini dihilangkan dalam film animasi, kepergian Malin Kundang merantau seolah-olah adalah hal yang mudah bagi Mande Rubayah. Dalam film diceritakan bahwa Ibu Malin Kundang hanya bertanya apakah Malin Kundang yakin untuk pergi merantau dan Malin Kundang menjawab yakin, lalu diantarlah Malin Kundang ke tepi pantai. Padahal, lanjutan dari alur ini adalah kesedihan yang dirasakan oleh Mande Rubayah setiap hari dalam penantiannya terhadap kepulangan Malin Kundang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penciutan Data 4 ini dalam film animasi menyebabkan kurangnya efek emosional seorang ibu yang ditinggalkan oleh anak semata wayangnya untuk pergi merantau dan bekerja.

- (3) *Malin dibekali dengan nasi berbungkus daun pisang sebanyak tujuh bungkus.*

Di buku, Malin Kundang diceritakan dibekali nasi oleh ibunya, berbungkus daun pisang sebanyak tujuh bungkus. Dalam film, hal ini tidak ada, Malin Kundang hanya membawa sebungkus

pakaian. Penciutan bagian cerita ini menyebabkan Ibu Malin Kundang dalam film animasi seolah-olah tidak cukup memperhatikan anaknya terutama mengenai makan. Dalam adat dan tradisi Minangkabau, ada kebiasaan membawakan nasi bekal bagi anggota keluarga yang bepergian. Nasi ini dibungkus dengan daun pisang dan dikenal dengan nama “nasi kabaka” atau “nasi baka”. Daun pisang digunakan sebagai pembungkus nasi karena dipercaya dapat membuat cita rasa nasi tetap enak dan membuat nasi tidak mudah basi. Zaman dahulu “nasi kabaka” atau “nasi baka” ini dibuat oleh ibu-ibu di daerah Minangkabau untuk anggota keluarga yang akan berladang atau berburu. Nasi ini juga biasanya tidak diberi lauk pauk yang berkuah, cukup digoreng saja agar makanan tidak lekas rusak.

Lalu, nasi yang dibawakan juga sebanyak tujuh bungkus. Angka tujuh selalu berkaitan dengan spiritualitas dan mitologi. Dalam hal perantauan Malin Kundang, nasi tujuh bungkus dapat bermakna lamanya perjalanan yang akan ditempuh oleh Malin Kundang. Misalkan sepekan terdapat tujuh hari, walau nasi tersebut tidaklah mungkin bertahan selama tujuh hari, tetapi angka tujuh memang dikaitkan dengan banyak hal seperti keberuntungan, dan lain-lain. Dalam beberapa kebudayaan, angka tujuh memang mengandung arti khusus, bisa jadi karena jumlahnya yang ganjil dan acapkali dikaitkan dengan agama, yakni keyakinan bahwa angka tujuh dipercaya sebagai jumlah hari penciptaan bumi. Lalu ada tujuh warna pelangi, tujuh hari dalam sepekan, sampai dengan tujuh lautan samudra (Harum, 2018). Penciutan ini juga dapat disimpulkan mengurangi nilai rasa kedaerahan dan kearifan dalam cerita rakyat Malin Kundang. Seharusnya, pada bagian ini saja, banyak hal terkait ciri khas daerah Minangkabau yang dapat sekaligus digambarkan yang pada akhirnya membuat pembaca dan penonton mengerti kebudayaan Minangkabau.

(4) *Mendengar kata-kata istrinya, Malin Kundang mendorong wanita itu hingga terguling ke pasir.*

(5) *Malin Kundang tidak menghiraukan perkataan ibunya. Pikirannya kacau karena ucapan istrinya. Seandainya wanita itu benar ibunya, dia tidak akan mengakuinya. Ia malu kepada istrinya.*

Data di atas menunjukkan bahwa Malin Kundang melakukan penolakan terhadap ibunya karena ulah istrinya. Dalam film animasi, bagian ini tidak ada, Malin Kundang digambarkan langsung menolak ibunya setelah istrinya menghina ibunya. Tidak terdapat narasi bahwa Malin Kundang melakukan itu karena malu kepada istrinya sehingga seolah-olah Malin Kundang menolak ibunya memang karena keinginannya sendiri. Hal ini juga berimbas terhadap penciutan bagian akhir pada data berikut ini.

(6) *Ketika matahari pagi memancarkan sinarnya, badai telah reda. Di kaki bukit terlihat kepingan kapal yang telah menjadi batu. Itulah kapal Malin Kundang. Tak jauh dari tempat itu, nampak seongkah batu yang menyerupai tubuh manusia. Konon itulah tubuh Malin Kundang anak durhaka yang kena kutuk ibunya menjadi batu. Di sela-sela batu itu, berenang-renang ikan teri, ikan belanak, dan ikan tenggiri. Konon, ikan itu berasal dari serpihan tubuh sang istri yang terus mencari Malin Kundang.*

Data di atas menunjukkan balasan yang didapat oleh Malin Kundang dan istrinya. Dalam film animasi, karena terdapat penciutan bagian yang menjelaskan bahwa Malin Kundang melakukan penolakan terhadap ibunya karena perilaku istrinya, bagian yang menceritakan bahwa istrinya juga akhirnya mendapatkan balasan yang lebih kurang sama dengan Malin Kundang juga tidak ada. Film animasi ditutup dengan kejadian Malin Kundang menjadi batu saja, tidak ada penjelasan apa yang terjadi pada istrinya dan kapalnya.

Penciutan dalam data 4, 5, dan 6 dapat disebut sebagai penciutan cerita dan alur sekaligus. Bagian cerita yang dihilangkan turut menghilangkan alur. Penciutan ini menyebabkan komposisi yang berbeda pada cerita Malin Kundang dalam buku dan dalam film animasi. Dalam buku digambarkan bahwa Malin Kundang durhaka kepada ibunya bukan atas keinginannya sendiri, melainkan karena ulah istrinya terhadap ibunya dan rasa malu kepada istrinya. Oleh karena itu, balasan yang didapatkan juga dirasakan oleh keduanya. Akan tetapi, dalam film animasi diceritakan bahwa Malin Kundang yang memang dengan sadar menolak dan mendorong ibunya, walaupun digambarkan bahwa istrinya juga menghina ibunya, tetapi tidak terdapat satu pun gambar atau narasi yang menunjukkan bahwa perilaku istrinya yang mendorong Malin Kundang melakukan hal itu. Oleh sebab itu, di bagian akhir film animasi, digambarkan bahwa yang mendapatkan balasan juga hanyalah Malin Kundang. Padahal, tipologi legenda Indonesia adalah karma dan kutukan pada budaya pesisir di Indonesia berlaku bagi pelaku kejahatan (Suwartini & Merawati, 2018). Oleh sebab itu, harusnya balasan kepada istrinya juga harusnya dimunculkan dalam film animasi.

Sebagai cerita rakyat yang juga berfungsi untuk pengajaran, penciptaan data 4, 5, dan 6 menyebabkan hilangnya substansi pengajaran bahwa lingkungan seseorang dapat memengaruhi seseorang itu dalam bertidak dan berperilaku. Pengajaran tentang pentingnya untuk memilih lingkungan yang baik agar dapat tertular menjadi anak yang baik dan sebaliknya tidak didapatkan dalam film animasi. Padahal, anak-anak perlu diajarkan untuk dapat menilai lingkungannya dan dapat menjadi anak-anak yang baik karena didukung oleh lingkungan yang baik. Memang, pembahasan alih wahana bukan dalam rangka membandingkan antara dua karya untuk menemukan karya yang lebih unggul atau tidak, tetapi lebih kepada memerhatikan pergerakan ide, cerita, wacana, serta ideologi dari kedua karya (Suseno & Nugroho, 2018). Dengan demikian, penciptaan ini dianggap hal yang lumrah dan jika mengurangi nilai-nilai cerita rakyat yang dialihwanakan dapat dianggap sebagai konsekuensi dari proses alih wahana yang tidak dapat dihindari.

Penambahan



Gambar 2. Malin Kecil Bermain

Gambar 2 merupakan adegan dalam film animasi yang menunjukkan Malin Kundang kecil sedang bermain. Data ini merupakan penambahan cerita atau penambahan adegan dalam film animasi yang tidak terdapat dalam buku. Setelah bagian pembuka film yang menyampaikan tentang setting cerita dan situasi keluarga Malin Kundang, film animasi Malin Kundang dilanjutkan dengan sekilas cerita perilaku Malin Kundang kecil yang suka bermain, memancing, dan memakan ikan. Penambahan adegan ini diasumsikan untuk membuat anak-anak merasa lebih tertarik terhadap film sehingga berkeinginan untuk menonton film animasi ini sampai tuntas. Dikarenakan wahana yang memang telah berubah, cerita rakyat yang awalnya merupakan produk budaya, menggambarkan karakter dan kebudayaan suku tertentu, dalam film animasi ini tidak terdapat lagi idealisme yang sama. Tema, setting, tokoh, dan alur masih memiliki banyak persamaan dengan cerita rakyat pada kelisanan pertama dan kelisanan sekunder dalam buku cerita, tetapi mendapat penambahan dalam film animasi karena terdapat perubahan target, terutama target penonton. Penambahan adegan ini mungkin dianggap penting oleh pembuat film animasi, tetapi mengingat bahwa yang dialihwanakan adalah cerita rakyat, akan lebih baik jika memikirkan dialog khas cerita rakyat tersebut. Dialog-dialog dalam peninggalan cerita rakyat mempunyai isi yang sama namun dengan kekhasan yang berbeda di setiap suku dan bangsa (Adiyeva et al., 2014). Kekhasan inilah yang harusnya juga ditonjolkan dalam film animasi sehingga menjadi pembeda antara film animasi biasa dengan film animasi yang diadaptasi dari cerita rakyat.



Gambar 3. Nakhoda Menyampaikan Rencana Kepulangan Malin Kundang kepada Ibu Malin Kundang

Dalam film animasi Malin Kundang, terdapat adegan yang terdapat dalam data 12. Adegan ini menunjukkan nakhoda kapal yang telah membawa Malin Kundang merantau sebelumnya memberi tahu ibu Malin Kundang bahwa Malin Kundang akan pulang kampung. Dalam buku cerita, diceritakan bahwa ibu Malin Kundang tidak pernah mendapatkan kabar apa pun tentang kepulangan anaknya. Penambahan adegan pada bagian ini juga memunculkan penambahan adegan berikut ini.



Gambar 4. Ibu Malin Kundang Mengingat Malin Kundang yang Sangat Menyukai Tumis Ikan

Karena sebelumnya sudah ada penambahan adegan dalam film animasi mengenai nakhoda yang memberi tahu rencana kepulangan Malin Kundang kepada ibunya, selanjutnya terdapat penambahan adegan ibu Malin Kundang yang memasak tumis ikan untuk Malin Kundang. Dalam adegan tersebut diceritakan Malin Kundang sangat menyukai tumis ikan. Untuk membahagiakan anaknya tersebut, ibu Malin Kundang pun memasak tumis ikan itu demi menyambut kepulangan Malin Kundang.

Gambar tersebut merupakan penambahan adegan dalam film animasi Malin Kundang yang terjadi karena sebelumnya ada penambahan adegan di data 12. Kedua data ini tidak terdapat dalam buku cerita. Penambahan dilakukan diasumsikan untuk menunjukkan kepada penonton film animasi Malin Kundang bahwa betapa kasih sayang seorang ibu sangat besar sehingga ibu akan selalu berusaha untuk membuat anaknya bahagia. Dalam kondisi perekonomian ibu Malin Kundang yang tidak cukup baik, memasak makanan kesukaan Malin Kundang adalah hal yang istimewa.

Dari beberapa data penambahan dalam film animasi, tampak penambahan yang paling banyak dilakukan adalah penambahan adegan. Adegan yang ditambahkan pun cenderung kepada adegan-adegan sederhana yang mudah untuk dipahami oleh penonton anak-anak. Sesuai dengan target penonton film animasi yang dikemas di saluran youtube Riri Cerita Anak Interaktif adalah anak-anak maka penambahan adegan yang bersifat kanak-kanak dianggap penting. Memang, secara umum cerita dan konflik yang terdapat dalam Malin Kundang adalah perjuangan, cinta seorang ibu dan karma untuk mereka yang durhaka kepada ibu (Alfioda & Hayati, 2021). Akan tetapi, dalam hal cerita rakyat yang bersifat etnis, penambahan-penambahan adegan yang dilakukan dalam film animasi sama sekali tidak menambahkan konsep etnisitas dan kearifan lokal yang terdapat di daerah Minangkabau sebagai daerah asal Legenda Malin Kundang.

Perubahan Bervariasi

(7) *Ibunya sudah tua, ia hanya bekerja sebagai penjual kue.*



Gambar 5. Malin Kundang Memancing Ikan untuk Membantu Ibunya

Data 7 menunjukkan perubahan bervariasi dari jalan cerita dalam buku yang menyebutkan bahwa ibu Malin Kundang bekerja sebagai penjual kue, lalu dalam film animasi tidak diceritakan pekerjaan ibunya, tetapi Malin Kundang yang sering membantu ibunya. Malin Kundang diceritakan sering memancing ikan untuk memenuhi kebutuhan dapur ia dan ibunya. Selain bermain sebagaimana anak-anak biasanya, dalam film animasi diceritakan bahwa Malin Kundang hobi memancing ikan, selain untuk kesenangannya, juga untuk membantu ibunya.

(8) *Wanita tua itu terkapar di pasir. Mande Rubayah pingsan dan terbaring sendiri. Ketika ia sadar, Pantai Air Manis sudah sepi. Di laut dilihatnya kapal Malin semakin menjauh. Hatinya perih seperti ditusuk-tusuk. Tangannya ditadakkannya ke langit. Ia kemudian berseru dengan hatinya yang pilu, “Ya, Allah Yang Maha Kuasa, kalau dia bukan anakku, aku maafkan perbuatannya tadi. Tapi kalau memang dia benar anakku, Malin Kundang, aku mohon keadilan-Mu, ya Tuhan...!”*



Gambar 6. Ibu Malin Kundang Berdoa di Pinggir Pantai

Perubahan bervariasi juga terdapat pada data 9 dan gambar 6. Bagian ini adalah bagian penutup cerita, baik dalam buku maupun dalam film. Terdapat perubahan bervariasi pada cara ibunya mengutuk Malin Kundang. Akan tetapi, doa yang dilafazkan tidak terlalu berbeda. Dalam buku, sebelum akhirnya Mande Rubayah berdoa dan mengutuk Malin Kundang, Mande Rubayah pingsan dan telah ditinggal sendiri di pinggir pantai. Dalam film animasi, ketika telah didorong oleh Malin Kundang sampai ibunya terjatuh, Malin Kundang dan istri serta anggota kapalnya langsung pergi, dan ibunya pun menangis kemudian berdoa dan mengutuk Malin Kundang.

Perubahan bervariasi tidak banyak terjadi dari buku cerita ke film animasi *Legenda Malin Kundang*. Perubahan bervariasi yang terjadi pun tidak mengubah alur cerita dan esensi cerita. Berbeda dengan penciptaan yang ternyata menghilangkan beberapa nilai konseptual dan kearifan lokal dalam sebuah cerita rakyat. Perubahan bervariasi ini memang adalah hal yang lumrah, apalagi jika pengalihwahan yang dilakukan ke dalam bentuk film animasi. Akan berbeda ceritanya jika cerita rakyat dialihwahan menjadi film dokumenter karena dalam film dokumenter, hal yang dianggap paling penting adalah muatan pesan yang terkandung dalam tema cerita dapat tersampaikan kepada audien dengan baik (Wirajaya, 2022).

Ekspansi dan Konversi

Berdasarkan teori yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, menurut Riffaterre, secara sederhana ekspansi dapat diartikan sebagai perluasan atau pengembangan hipogram atau matriks, sedangkan konversi adalah pemutarbalikan hipogram atau matriks (Mujtaba & Hartati, 2019). Dalam penelitian ini, hipogramnya adalah cerita rakyat yakni Legenda Malin Kundang yang sudah dituliskan dalam bentuk buku cerita. Kemudian, transformasi dilakukan ke dalam bentuk film animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat ekspansi dari hipogram cerita rakyat Legenda Malin Kundang yang sudah dibukukan ke dalam bentuk film animasi *Legenda Malin Kundang* di youtube saluran Riri Cerita Anak Interaktif. Ekspansi terdapat dalam bentuk pengembangan alur. Akan tetapi, konversi tidak ditemukan dalam penelitian ini.

Dalam film animasi *Legenda Malin Kundang*, terdapat ekspansi pengembangan alur dari hipogram cerita rakyat Legenda Malin Kundang yang berbentuk buku. Akan tetapi, ekspansi ini adalah ekspansi sederhana yakni dengan menambahkan bagian-bagian cerita yang bersifat kanak-kanak. Terdapat penambahan cerita yakni Malin Kundang yang suka bermain, Malin Kundang yang suka memancing ikan, dan Malin Kundang yang suka memakan ikan. Ekspansi ini dilakukan untuk mendekatkan film ini dengan anak-anak. Dalam dunia konvergensi media, ini adalah hal yang wajar karena prinsipnya adalah setiap kisah penting untuk diceritakan, setiap merk harus dijual, dan setiap konsumen harus didekati melalui berbagai platform media (Jenkins, 2006). Dengan demikian, saat terjadi ekspansi-ekspansi yang bersifat komersil adalah hal yang wajar sehingga cerita rakyat yang pada mulanya kaya kearifan lokal, ketika telah transmedia menjadi film animasi tidak akan memiliki muatan kearifan lokal yang sama dengan hipogramnya. Padahal, memperkenalkan kembali dongeng kepada masyarakat merupakan usaha melestarikan kearifan lokal (Andriyani & Alber, 2019). Hal ini juga akhirnya membuktikan bahwa film sebagai produk budaya populer ternyata demikian berbeda dengan legenda yang merupakan bagian dari sastra didaktik (Sumiyadi et al., 2022).

Sebagai produk budaya, cerita rakyat Legenda Malin Kundang memuat banyak perihal kebudayaan Minangkabau. Ketika telah menjadi film animasi, memang tidak terdapat benturan-benturan kebudayaan, walaupun berbagai ekspansi justru tidak menambah nilai kebudayaan itu sendiri. Ekspansi alur yang dominan terjadi tampaknya memang hanya untuk mencapai target banyaknya jumlah penonton. Padahal, cerita Malin Kundang seharusnya dapat dijadikan sebagai alat edukasi multikultural (Ramadhan et al., 2022). Dengan demikian, banyak perihal kebudayaan yang dapat

diperkenalkan sehingga anak-anak Indonesia memahami bahwa bangsanya terdiri atas banyak kebudayaan.

Sejatinya, film membuat resepsi karya sastra lebih mudah dengan menggunakan unsur audiovisual secara langsung dan dari aspek perlengkapan yang digunakan sehingga film dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai manfaat teknologi untuk bidang sastra (Keles, 2015). Film juga dipercaya dapat mengoptimalkan sistem kerja kognitif, psikomotor, dan afektif (Fakhrurozi, 2020). Akan tetapi, sama halnya dengan filmisasi novel pada bahasa dan budaya yang berbeda, persoalan sentralnya adalah seberapa sukses sebuah karya sastra dapat diterjemahkan ke dalam bahasa lain dan seberapa sukses sastra dapat ditanamkan ke dalam budaya yang berbeda (Gillespie, 2014). Fenomena ini juga patut dicermati dalam pengalihwahan cerita rakyat, bagaimana bahasa dan budaya yang berbeda dapat dimediasasi dengan baik sehingga nilai dan rasa dalam cerita rakyat tersebut tidak hilang dan menguap begitu saja. Apalagi, selama ini, sastra senantiasa berhasil digunakan sebagai alat penciptaan opini publik (Andriyani & Piliang, 2019). Selain itu, berbeda dengan cerita rakyat, drama dan novel serta film menggunakan strategi pengendalian emosi, pengaturan dan moderasi emosi, baik itu perspektif naratif atau posisi kamera statis (Ruhe, 2023) sehingga nuansa yang sampai kepada penonton pun akan berbeda. Ditambah lagi ketika mengalihwahanakan sesuatu dalam bentuk teks atau lisan ke dalam bentuk film akan terdapat pergantian imajinasi (Serra, 2011). Oleh karena itu, sesuatu yang sampai dalam bentuk sastra lisan tidak sama dengan sesuatu yang tersampaikan dalam bentuk film, terutama film animasi. Terakhir, dapat disimpulkan bahwa usaha mengalihwahanakan cerita rakyat menjadi film animasi adalah hal yang baik dan dapat membuat anak-anak memiliki wawasan budaya yang baik. Dalam usaha memajukan film animasi yang diadaptasi dari cerita rakyat, Jepang mungkin layak untuk dijadikan contoh. Jepang berhasil mengemas cerita rakyatnya ke media digital secara kreatif, modern, dan inovatif, tetapi tetap menonjolkan akar budayanya yang kuat (Mukmin, 2021).

SIMPULAN

Alih wahana cerita rakyat Legenda Malin Kundang ke dalam bentuk film animasi dengan menggunakan teori ekranisasi menunjukkan bahwa film animasi *Legenda Malin Kundang* mengalami penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Penciutan yang terjadi adalah penciutan nama tokoh dan penciutan alur. Keseluruhan penciutan yang terjadi mengakibatkan berkurangnya nilai rasa kedaerahan dalam Legenda Malin Kundang. Penciutan juga menyebabkan berkurangnya kearifan lokal yang terdapat dalam film animasi. Sementara, dalam hal penambahan dan perubahan bervariasi juga terdapat dalam film animasi *Legenda Malin Kundang*. Hanya saja, penambahan dan perubahan bervariasi yang terjadi juga tidak menambahkan nilai-nilai etnisitas Minangkabau. Dari sisi transformasi, film animasi *Legenda Malin Kundang* mengalami ekspansi yang secara keseluruhan meliputi ekspansi alur. Seluruh ekspansi yang dilakukan juga tidak memandang Legenda Malin Kundang sebagai produk budaya Minangkabau yang bertugas menyampaikan kearifan lokal Minangkabau, melainkan ekspansi yang dilakukan dalam rangka menyesuaikan film dengan target penonton, yakni anak-anak. Di lain sisi, konversi tidak ditemukan dalam film animasi *Legenda Malin Kundang*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyeva, P., Turan, A. F., Ergobek, S., Dudarisha, S., & Kemalkizi, Z. (2014). The Role of Dialogue in the Interpretation of National Folklore. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 79–82. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.362>
- Afdhal, V. E., Edwardi, F., & Aldina, D. (2021). Perancangan Motion Comic Kaba Minangkabau Puti Nilam Cayo. *Jurnal Desain*, 9(1), 120–130.
- Alfioda, T., & Hayati, Y. (2021). Comparison of Structure Between Malin Kundang and Si Tanggung Folktales. *4th International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE-4 2021)*, 276–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.211201.041>
- Alua, T., Karlygash, B., Malika, A., Temirkhan, T., & Gauhar, B. (2015). Folklore Motive From The Novel-Myth Of Askar Altay Named “Novella Of Altay.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 192, 710–713. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.066>
- Andriyani, N., & Alber. (2019). Dongeng Masyarakat Kelurahan Telayap Kecamatan Pelalawan Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau dalam Kajian Sastra Ekologis. *Geram*, 7(2), 50–63.

- [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).3790](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).3790)
- Andriyani, N., & Piliang, W. S. H. (2019). Kritik Sastra Ekologis terhadap Novel-Novel Terbaru Indonesia. *Geram*, 7(1), 81–89. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(1\).2877](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(1).2877)
- Barone, D. M. (2011). *Children's Literature in the Classroom Engaging Lifelong Reader,s*. The Guilford Press.
- Damono, S. D. (2013). *Sastra Bandingan*. Editum.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana* (1st ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain* (4th ed.). Pustaka Utama Grafiti.
- Dundes, A. (1965). *The Study of Folklore* (11th ed.). Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J.
- Elleström, L. (2014). *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*. Palgrave Macmillan.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Buku Kita.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Ombak.
- Fakhrurozi, J. (2020). Ekranisasi Cerpen ke Film Pendek: Alternatif Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 91–97.
- Gillespie, D. (2014). The Art of Literary Adaptation and English-Language Film Interpretations of Russian Literature ('Anna Karenina'). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 154, 30–35. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.107>
- Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Gramatika*, 6(2), 183–192.
- Harum, D. M. (2018). Intertekstualitas dan Simbol dalam Dongeng "Hansel and Gretel" dan Cerita Rakyat Lampung "Raja Nganak Pitu." *Ceudah*, 8(1), 60–68.
- Janthaluck, M., & Ounjit, W. (2012). Folklore, Restoration of Social Capital and Community Culture. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 65, 218–224. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.114>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Keles, A. (2015). The Role of Films in Literature Education at Departments of German Language and Literature in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 652–658. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.053>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (36th ed.). Remaja Rosdakarya Offset.
- MS., A. (2003). *Adat Minangkabau: Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang* (4th ed.). Mutiara Sumber Widya.
- Mujtaba, S., & Hartati, D. (2019). Transformasi Cerita Rakyat Jamarun ke Pertunjukan "Cahaya Memintas Malam/The Light Within A Night." *Salaka*, 1(1), 3–16.
- Mukmin, T. M. (2021). Revitalisasi dan Transformasi Folklor Pada Film Animasi Indonesia. In A. A. S., S. N. P.B., & A. Danarto (Eds.), *Menuju Realitas Visual Kreatif: Desain Komunikasi Visual, Teknologi, dan Budaya di Indonesia* (pp. 18–41). UNTAR Press.
- Ong, W. J., & Hartley, J. (2002). *Orality and Literacy*. Routledge.
- Praharwati, D. W., & Romadhon, S. (2017). Ekranisasi Sastra: Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wahana. *Buletin Al-Turas Mimbar Sejarah, Sastra, Budaya, Dan Agama*, 23(2), 267–285.
- Propp, V. (1984). *Teory and History of Folklore* (A. Liberman (ed.); 4th ed.). University of Minnesota Press.
- Ramadhan, F., Agustina, & Hayati, Y. (2022). Analisis Cerita Rakyat Malin Kundang Ditinjau dari Kajian Sastra Anak. *INNOVATIVE*, 2(1), 646–654.
- Ramadhania, A. D., Karim, A. A., Wardani Istiya, A., Iis, I., & Zackyan Cardova, B. (2022). Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3638–3651. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>
- Rampan, K. L. (2014). *Teknik Menulis Cerita Rakyat* (I. Akhmad (ed.); 1st ed.). Yrama Widya.
- Riffaterre, M. (1978). *Semiotics of Poetry* (T. A. Sebeok (ed.)). Indiana University Press.
- Ruaidah. (2017). Ideologi Feminisme dalam Kaba Cindua Mato. *Kafa'ah Journal*, 7(1), 15–25.
- Ruhe, C. (2023). Thanatographical Fiction: Death, Mourning and Ritual in Contemporary Literature

- and Film. *Memory Studies*, 0. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/17506980231188480>
- Rukmini, D. (2009). *Cerita Rakyat Kabupaten Sragen (Suatu Kajian Struktural dan Nilai Edukatif)*. Universitas Sebelas Maret.
- Sarwono, S. (2019). Alih Wahana untuk Pengembangan Folklore Lisan Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 14–24.
- Serra, I. (2011). From Literature to Film Through Figurative Arts: Italian Imagistic Substitutions. *Adaptation*, 4(2), 137–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/adaptation/apq016>
- Sumiyadi, Permadi, T., Yulianeta, & Nurhasanah, E. (2022). Educational Value Deviation in The Movie Adaptation of Malin Kundang Legend. *JOURNAL OF SOUTHWEST JIAOTONG UNIVERSITY*, 57(3), 60–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.57.3.5>
- Suseno, & Nugroho, B. A. (2018). Alih Wahana Hujan Bulan Juni. *Jurnal Sastra Indonesia*, 7(3), 212–220.
- Suwartini, I., & Merawati, F. (2018). The Coastal Culture of the People of Indonesia and Malaysia the Folklore Malin Kundang and Si Tanggung. *Wol2SED: 2nd Workshop on Language, Literature and Society for Education*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4108/eai.21-12-2018.2282576>
- Widianti, N., Padiatra, A. M., Susanto, H., & Mukhlis, A. (2022). Alih Wahana Cerita Legenda Buaya Putih Cirebon ke dalam Bentuk Buku Anak. *Cakrawala Linguista*, 5(2), 126–137.
- Wirajaya, A. Y. (2022). Transformasi Folklore Dhukutan Menjadi Film Dokumenter: Sebuah Inspirasi di Era Industri Kreatif. *Jurnal Tradisi Lisan Nusantara*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.51817/jsl.v1i1.142>