

## Keagungan Raja Purnawarman dalam Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara

Rahmawati<sup>1</sup>, Harry Handika<sup>2</sup>

*Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia<sup>1,2</sup>*  
[rahma1a@upi.edu](mailto:rahma1a@upi.edu), [harryhandika@upi.edu](mailto:harryhandika@upi.edu)

### ABSTRAK

Dewasa ini, keberadaan cerita legenda sudah mulai terkikis habis oleh perkembangan zaman, salah satunya cerita “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur yang membangun cerita, mulai dari fungsi utama pembangun cerita, tokoh dan penokohan, dan latar dalam cerita. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan menggunakan pendekatan dengan jenis deskriptif kualitatif dengan bantuan teori dari Todorov (1985). Data penelitian ini berupa hasil wawancara dengan seorang informan bernama Ugan Sugandi yang menjadi kuncen di Kampung Muara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa cerita “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara” dibangun oleh 30 fungsi utama cerita. Selain itu, berdasarkan analisis tokoh dan penokohan, Raja Purnawarman merupakan tokoh utama cerita yang memiliki sifat protagonis, serta digambarkan sebagai raja yang gagah dan sakti. Lalu, cerita legenda ini memiliki latar waktu pada 314 M dan latar tempat yang terdapat dalam cerita berlokasi di India dan di sekitar sungai Cisadane dan Citarum.

Kata Kunci: Folklor, Legenda, Kampung Muara, Kerajaan Tarumanegara, Purnawarman.

### PENDAHULUAN

Sastra lisan merupakan salah satu unsur dari sebuah kebudayaan karena di dalamnya terkandung nilai positif yang tumbuh dan tetap hidup dalam masyarakatnya (Liubana, 2021, hal. 449). Sastra lisan juga merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, khususnya milik masyarakat yang meyakini (Asepin, Syam, & Seli, 2021) karena menjadi tradisi kelisanan yang terus diwariskan secara turun-temurun dari mulut ke mulut, serta menjadi ciri khas suatu daerah (Madeamin, 2021, hal. 772). Sastra lisan erat kaitannya dengan kehidupan budaya dan susunan nilai masyarakat sehingga menjadi bentuk ekspresi budaya masyarakatnya (Uzlah & Susilo, 2021). Wardiah (2021, hal. 48) menyebutkan bahwa sastra adalah potret atau representasi dari budaya dan pandangan hidup masyarakatnya. Kegiatan sastra di masyarakat biasanya dilakukan oleh pencerita yang sudah tua dan hanya mengandalkan ingatan saja, sehingga variasi cerita di masyarakat dapat berbeda-beda (Sulastri, 2013, hal. 42).

Danandjaja (2007, hal. 50) menyebutkan bahwa cerita legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Di era industri 4.0, cerita legenda sudah banyak ditinggalkan oleh masyarakat. Hanya orang-orang yang bergelut di bidangnya yang masih tetap mempertahankan keberadaan cerita tersebut. Tidak peduli seberapa pesatnya perkembangan zaman, cerita rakyat harus terus dipertahankan keberadaannya sebab cerita rakyat kerap kali menjadi pedoman yang memiliki nilai luhur dan budi pekerti sehingga harus terus dipelajari oleh generasi selanjutnya (Ginting, Marpaung, & Ningsih, 2021, hal. 33). Suryani, Rahariyoso, dan Susanti (2021, hal. 206) pun menyebutkan bahwa masifnya perkembangan zaman membuat sastra lisan dialihkan ke dalam bentuk visual dan tekstual.

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu usaha menjaga keberadaan cerita legenda Kerajaan Tarumanegara yang mulai terancam di era industri 4.0. Ugan Sugandi, kuncen prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara, menyatakan bahwa penduduk di sekitar bahkan belum banyak yang mengetahui cerita legenda ini secara lengkap, sebab masyarakat sekitar belum mempunyai kesadaran akan pentingnya menjaga cerita legenda. Penelitian ini juga bertujuan untuk memudahkan masyarakat

dalam mempelajari dan memahami Keagungan Raja Purnawarman melalui “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara” melalui analisis struktural secara komprehensif.

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang meneliti tentang Kerajaan Tarumanegara. Penelitian dari Widyastuti (2013) yang berjudul “Penguasaan Kerajaan Tarumanegara Terhadap Kawasan Hulu Ci Sadane” menunjukkan bahwa tujuan utama penguasaan terhadap wilayah hulu Ci Sadane adalah untuk memperoleh emas. Penelitian ini memiliki titik fokus yang berbeda. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada sejarah peninggalannya, yang berupa peninggalan prasasti. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan pada cerita legendanya, yang kemudian ceritanya akan diperkuat dengan melihat isi dari prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih mengarah ke bidang arkeologi yang menggunakan prasasti sebagai objek utama dalam penelitian, sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan mengenai cerita (lisan) yang berkembang di masyarakat tentang kerajaan Tarumanegara.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan keagungan Raja Purnawarman melalui analisis struktural cerita menggunakan teori dari Todorov (1985). Data penelitian ini adalah tuturan kuncen/penjaga prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara yang bernama Ugan Sugandi. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara, teknik catat, dan teknik simak. Penelitian ini berlangsung di Kampung Muara, Desa Ciaruteun Hilir, Kecamatan Cibungbulang, Kabupaten Bogor. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teori Todorov (1985), khususnya analisis aspek sintaksis dan aspek semantik. Aspek sintaksis berfokus pada urutan peristiwa dalam cerita secara kronologis dan memiliki hubungan kausalitas. Lalu, aspek semantik berfokus pada tema, tokoh, dan latar. Kaitannya dengan penelitian ini, peneliti akan berfokus pada analisis struktur legenda berdasarkan alur dan pengaluran, tokoh dan penokohan, dan latar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Struktural Legenda Kerajaan Tarumanegara**

Langkah awal untuk menganalisis legenda adalah transkripsi cerita secara utuh tanpa ada perubahan sedikit pun. Lalu, cerita ditampilkan dalam bentuk narasi. Setelah itu, cerita harus ditransliterasikan.

#### **1. Alur dan Pengaluran**

##### **a. Alur**

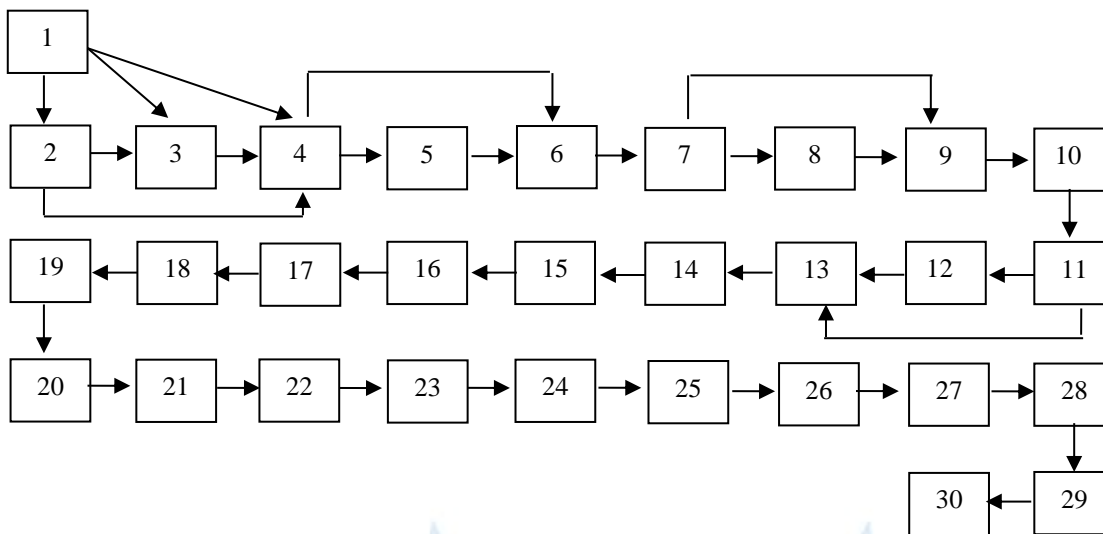
Analisis alur merupakan hubungan kausalitas yang membangun sebuah cerita, sehingga awal cerita harus diawali dengan sesuatu yang menjadi penggerak jalannya cerita, yang nantinya kalimat penggerak itu menjadi F1 (fungsi utama) yang menyebabkan hal-hal lainnya. Berikut adalah fungsi-fungsi utama dalam “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara”:

- F.1. Keinginan Raja Samudra Gupta dari Kerajaan Magada yang berasal dari India untuk menguasai, memperluas wilayah, dan menjajah sesama manusia.
- F.2. Diserangnya dua buah kerajaan yaitu Kerajaan Salangkayana dan kerajaan Palawa pada tahun 714 oleh kerajaan dari India yaitu Kerajaan Magada.
- F.3. Terjadinya peperangan antara tiga kerajaan yaitu Salangkayana, Palawa, dan Magada.
- F.4. Terpecah belahnya Kerajaan Magada, Salankayana, dan Pallawa menjadi tiga kerajaan.
- F.5. Keinginan orang-orang untuk tetap selamat dalam peperangan akhirnya memilih meloloskan diri.
- F.6. Terjadinya penyebaran penduduk ke berbagai daerah seperti Semenayung Melayu, Pulau Jawa, dan Sumatra.
- F.7. Keberhasilan Raja Jaya Singawarman dari Kerajaan Salangkayana lolos dari peperangan ke Nusantara.

- F.8. Dipilihnya tempat di sekitar Sungai Citarum oleh Raja Jaya Singawarman untuk dijadikan tempat mengungsi.
- F.9. Didirikannya sebuah desa di samping sungai Citarum dan satu desa tidak jauh dari tempat itu oleh Raja Jaya Singawarman.
- F.10. Dimilikinya sifat bijaksana oleh Raja Jaya Singawarman.
- F.11. Kepemimpinan Raja Jaya Singawarman menjadi makmur.
- F.12. Kemakmuran kehidupan di dua desa dekat Sungai Citarum itu, tersebar ke penduduk dari daerah lain.
- F.13. Keinginan penduduk dari daerah lain untuk hidup lebih layak dan dipimpin oleh pemimpin yang bijaksana.
- F.14. Datangnya penduduk dari luar daerah untuk menetap di dua desa yang dipimpin oleh Raja Jaya Singawarman.
- F.15. Padatnya dua desa dekat Sungai Citarum oleh penduduk dari daerah lain.
- F.16. Didirikannya sebuah kota oleh Raja Jaya Singawarman, karena semakin lama kedua desa itu menjadi besar dan padat penduduk.
- F.17. Diberikannya nama kerajaan Tarumanegara oleh Raja Jaya Singawarman, karena letaknya yang berada di dekat sungai Citarum.
- F.18. Kepemimpinan Raja Jaya Singawarman terus berlanjut sampai beliau meninggal.
- F.19. Berakhirnya masa kepemimpinan Raja Jaya Singawarman dan digantikan oleh anaknya yang bernama Darmayawarman.
- F.20. Kepemimpinan Raja Darmayawarman tidak begitu menonjol.
- F.21. Tidak ada kemajuan besar yang dialami oleh kerajaan Tarumanegara.
- F.22. Berakhirnya masa kepemimpinan Raja Darmayawarman karena beliau meninggal.
- F.23. Adanya pewarisan takhta kerajaan kepada Purnawarman.
- F.24. Lahirnya seorang raja yang gagah dan sakti bernama Raja Purnawarman.
- F.25. Kepemimpinan Raja Purnawarman menjadi kuat.
- F.26. Terkenalnya Raja Purnawarman sebagai raja yang gagah dan sakti di antara raja-raja yang lain.
- F.27. Dikenalnya Kerajaan Tarumanegara oleh segala Negara.
- F.28. Ditaklukkannya raja-raja dari Negara lain, sehingga memudahkan Raja Purnawarman untuk menjajah.
- F.29. Ditinggalkannya situs peninggalan Kerajaan Tarumanegara di Negara India, Kamboja, Thailand, dan Tiongkok sebagai bukti telah menjajah Negara tersebut.
- F.30. Keinginan Raja Purnawarman untuk tetap dikenang oleh orang-orang setelah kehidupannya, membuat Raja Purnawarman meninggalkan peninggalan-peninggalan berupa prasasti di sekitar kerajaan.

#### **b. Pengaluran**

Fungsi utama yang menjadi penggerak pada cerita legenda ini bersifat **implisit**, tidak tertera pada teks rekaman yang telah ditranskripsikan. Namun, penggerak cerita dapat diketahui dengan cara mencari sebab yang biasanya menyebabkan peperangan antar kerajaan terjadi. Saat sebuah kerajaan melakukan penyerangan pada kerajaan lain biasanya dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menguasai dan menaklukkan kerajaan tersebut, keinginan memperluas wilayah kekuasaan, keinginan untuk menjajah sesama manusia, atau karena keinginan meminta sang putri dari kerajaan yang diserang untuk menjadi permaisurinya. Dalam hal ini, keinginan meminang putri kerajaan bukanlah sebab raja Samudra Gupta dari Kerajaan Magada meluncurkan serangan kepada Kerajaan Salangkayana dan Palawa.



Bagan 1. Fungsi Kausalitas Cerita Legenda Kerajaan Tarumanegara.

Setelah menganalisis fungsi-fungsi utama pada alur dalam cerita ini, selanjutnya dapat diketahui bahwa pengaluran cerita ini tersusun menurut urutan kejadian peristiwa atau tersusun secara kronologis. Jika ditilik dari urutan kejadiannya, cerita ini memiliki alur yang linear atau sesuai dengan urutan waktu. Namun, cerita legenda ini memiliki pengaluran yang berupa bayangan (perspektif). Bagian ini memang tak terlihat secara jelas dalam cerita, tetapi jika diperhatikan, pada (F.30) yang berisi “*keinginan Raja Purnawarman untuk tetap dikenang oleh orang-orang setelah kehidupannya, membuat Raja Purnawarman meninggalkan peninggalan-peninggalan berupa prasasti di sekitar kerajaan*”, hal ini menandakan bahwa pemikiran Raja Purnawarman sudah mengarah ke masa depan (saat ini). Sesuatu yang belum terjadi pada masa Raja Purnawarman. Ia membayangkan bahwa setelah kehidupannya akan ada orang-orang baru yang hidup. Maka dari itu, Raja Purnawarman berusaha membuat sesuatu peninggalan untuk menandakan bahwa ia pernah ada di bumi ini, bahwa ia adalah seorang raja dari Kerajaan Tarumanegara. Ia membuat suatu peninggalan untuk ditinggalkan dan diingat pada masa mendatang.

## 2. Tokoh dan Penokohan

Dalam cerita legenda ini, ada lima tokoh yang diceritakan oleh informan. Ada tokoh utama dan tokoh bawahan, tokoh individual dan tokoh kolektif, tokoh bulat dan tokoh pipih, serta tokoh antagonis dan tokoh protagonis. Berikut tokoh dalam “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara”.

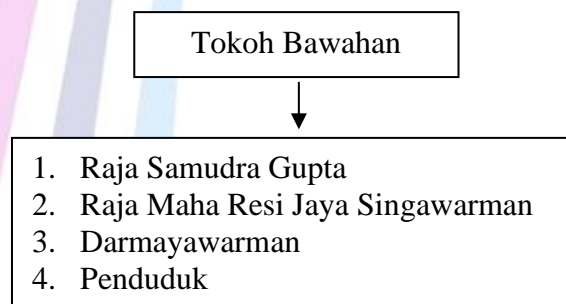
**Tokoh utama** adalah tokoh yang kehadirannya amat berpengaruh dalam cerita dan kehadirannya yang paling mendominasi dibandingkan dengan tokoh lain, yang berpotensi menggerakkan cerita, dan bisa pula tokoh yang menyebabkan munculnya konflik dalam cerita. Raja Purnawarman bukanlah tokoh yang menggerakkan cerita ini, tetapi kehadirannya dalam cerita lebih dominan dibandingkan tokoh yang lain. Hal itu pun sejalan dengan tuturan dari Bapak Ugan Sugandi yang mengatakan bahwa “(...) Dua kerajaan eta teh taun 314 diserang ku kerajaan nu aya ti india namina Kerajaan Magada, nama rajana Samudra Gupta” (Dua kerajaan itu pada tahun 314 diserang oleh kerajaan yang berasal dari India yang bernama Kerajaan Magada dan nama rajanya adalah Samudra Gupta). Pada kalimat terakhir, disebutkan bahwa awal mula cerita ini berasal dari Raja Samudra Gupta yang melakukan penyerangan kepada Kerajaan Salankayana dan Pallawa. Pada saat ini, Raja Purnawarman belum lahir ke dunia. Raja Purnawarman merupakan anak dari

Dharmayawarman (raja kedua Tarumanegara), sehingga jelas adanya bahwa Raja Purnawarman bukan tokoh penggerak cerita.

Sebagai tokoh utama yang kehadirannya paling dominan muncul dalam cerita dapat dilihat dari kutipan-kutipan hasil wawancara dengan informan: “*Janten Purnawarman mah raja katilu, (...) Purnawarman lah anu paling terkenal ka sagala Negara ...*” (Jadi, Purnawarman itu raja ketiga, (...), Purnawarman lah raja yang paling terkenal di seluruh negara). Pada kutipan ini, dapat dilihat pada frasa yang terdapat di awal kalimat “*Janten Purnawarman mah raja katilu*” nama Raja Purnawarman disebutkan pertama oleh informan sebagai raja ketiga Tarumanegara. Padahal, seharusnya Raja Jaya Singawarman lah yang harusnya disebutkan pertama. Pada paragraf ini pula, informan menyebut nama Purnawarman sebanyak dua kali.

“*Nah di dieu ge disebutkeun dina seratan iyeu bahwa “Raja Purnawarman teh sang raja anu gagah berani di dunia”. Buktosna kunaon Purnawarman disebut raja gagah di dunia (...)*” (Di sini disebutkan bahwa Raja Purnawarman adalah raja yang gagah dan berani di dunia. Bukti mengapa Raja Purnawarman disebut raja gagah di dunia (...)). Pada paragraf ini, nama Purnawarman disebutkan sebanyak dua kali, tidak ada tokoh lain yang disebutkan namanya pada paragraf ini oleh informan. Dari dua paragraf yang dikutip, terbukti bahwa kehadiran Raja Purnawarman dalam cerita lebih dominan dibandingkan dengan tokoh yang lain.

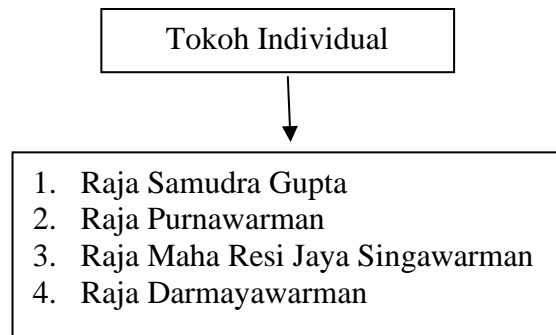
**Tokoh bawahan** adalah tokoh yang keberadaannya tidak terlalu berpengaruh terhadap jalannya cerita, namun tokoh bawahan juga terlibat dalam pengembangan alur. Dalam cerita legenda ini, ada tokoh-tokoh yang menjadi penggerak cerita walaupun tokoh itu termasuk ke dalam tokoh bawahan.



Bagan 2. Tokoh Bawahan dalam Cerita Legenda Kerajaan Tarumanegara.

Tokoh bawahan tidak semua kehadirannya tidak berpengaruh terhadap jalannya cerita. Raja Samudra Gupta merupakan tokoh penggerak (Fungsi utama) dalam sejarah kerajaan Tarumanegara. Namun, kehadirannya tidak mendominasi cerita, informan hanya menuturkan namanya di awal penceritaan saja. Lalu, Raja Maha Resi Jaya Singawarman tokoh bawahan, tetapi ia membangun dua desa cikal bakal berdirinya kerajaan Tarumanegara. Sama halnya dengan raja Samudra Gupta walaupun kehadirannya memberikan dampak besar, tetapi keduanya bukanlah tokoh yang mendominasi cerita. Sementara itu, Raja Darmayawarman dan penduduk merupakan tokoh bawahan yang tidak memberikan dampak yang besar terhadap jalannya cerita dan hanya hadir sekali saja dalam cerita yang dituturkan.

**Tokoh individual** adalah tokoh yang terdiri dari satu orang atau dirinya sendiri, yang memerankan satu tokoh dalam cerita.



Bagan 3. Tokoh Individual dalam Cerita Legenda Kerajaan Tarumanegara.

**Tokoh kolektif** adalah tokoh yang hadir dalam cerita, lebih dari satu orang, dan biasanya dalam bentuk sekumpulan orang. Tokoh kolektif dalam Legenda Kerajaan Tarumanegara adalah penduduk. *“Teu jauh ti sisi Citarum teh manehna ngadeg keun hiji desa karna kalilaan raja eta teh bijaksana jadi loba penduduk-penduduk desa nu di desa sejen pindah kadinya jadi desa eta teh jadi ageung”* (Tidak jauh dari sisi Citarum, dia mendirikan satu buah desa. Disebabkan raja tersebut bijaksana, banyak penduduk dari desa lain pindah dan menetap di desa tersebut, sehingga desa itu menjadi besar).

Tokoh **bulat** adalah tokoh yang menampilkan aktor dalam cerita memiliki dua sifat yang berbeda, baik dan buruk. Dalam cerita legenda ini, tokoh bulatnya adalah Raja Purnawarman. Raja Purnawarman digambarkan sebagai raja yang gagah dan berani, serta raja yang menyayangi dan menyejahterakan rakyatnya. Selain itu, Raja Purnawarman digambarkan sebagai raja yang tega melakukan peperangan dan penyerangan terhadap kerajaan lain demi memperkuat kepemimpinannya.

**Tokoh pipih** adalah tokoh yang menggambarkan satu sifat saja dalam satu tokoh, entah itu sifat baik atau buruk. Tokoh pipih sama saja dengan tokoh antagonis dan protagonis. Sama-sama menggambarkan satu sifat saja pada satu tokoh. **Tokoh antagonis** dan **protagonis** tidak saling berinteraksi, karena tokoh antagonis hadir lebih awal dan sosoknya telah hilang dalam cerita sebelum tokoh protagonis hadir dalam cerita. Namun, perbuatannya sudah pasti akan saling bertentangan, karena tokoh protagonis (Raja Purnawarman) merupakan keturunan dari Raja Maha Resi Jaya Singawarman, di mana Raja Maha Resi Jayasingawarman merupakan salah satu bagian dari Kerajaan Salankayana yang dahulu kerajaannya pernah diserang oleh raja Samudra Gupta dari kerajaan Magada. Raja Purnawarman juga merupakan sosok yang amat menjaga daerah nusantara khususnya Bogor (daerah kerajaannya berdiri) di bawah kekuasaannya, sedangkan tokoh antagonis adalah sosok yang berasal dari Negara India yang melakukan penyerangan kepada Kerajaan Salankayana dan Pallawa. Maka dari itu, walaupun kedua tokoh itu tidak bertemu sekalipun dalam adegan, tapi sudah dapat dipastikan ketika keduanya ada secara bersamaan maka akan terjadi pertentangan.

Raja Maha Resi Jaya Singawarman merupakan tokoh protagonis dalam cerita sejarah Kerajaan Tarumanegara karena sosoknya digambarkan sebagai raja pertama Tarumanegara yang bijaksana. Hal itu pun sejalan dengan tuturan dari Bapak Ugan Sugandi yang mengatakan bahwa *“... Maha Resi Jaya Singawarman. ... raja eta teh bijaksana jadi loba penduduk-penduduk desa nu di desa sejen pindah kadinya ...”* ((...) Maha Resi Jaya Singawarman. Rata itu bijaksana jadi banyak penduduk desa lain pindah ke sana (...)). Pada klausa *‘raja eta teh bijaksana’*, kata *‘eta teh’* merujuk pada Raja Jaya Singawarman. Raja Jaya Singawarman dijelaskan sebagai raja yang bijaksana, ‘bijaksana’ adalah yang selalu menggunakan akal budinya, baik itu berupa pengalaman ataupun pengetahuan, yang arif, memiliki pemikiran yang tajam.

Darmayawarman adalah tokoh protagonis karena ia adalah salah satu raja dari Kerajaan Tarumanegara, serta tak diceritakan pula ia telah melakukan penyerangan terhadap kerajaan lain. Lalu, Airawata adalah gajah putih tunggangan Raja Purnawarman, ditengah-tengah tapak kaki gajah

terdapat satu baris tulisan yang artinya “*didinya aya tapak suku gajah anu seperti airawata gajah anu agung jeung bijaksana*”. Dalam tulisan di prasasti kebon itu disebutkan bahwa Airawata adalah gajah agung yang bijaksana.

### 3. Latar

Latar yang akan dianalisis dalam cerita “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara” hanya dua latar yaitu latar tempat dan latar waktu.

#### a. Latar Tempat

Latar tempat dalam “Legenda Kerajaan Tarumanegara di Kampung Muara” tergambar secara jelas. Namun, latar dapat diketahui melalui F.1 cerita dengan cara mencari terlebih dahulu di mana terjadinya peperangan antara Kerajaan Salankayana, Pallawa, dan Magadha. Tempat peperangan antara Kerajaan Salankayana, Pallawa, dan Magadha terjadi di India. Walau latar tempatnya tidak tergambar secara jelas. Namun, dari beberapa sumber menyebutkan bahwa kejadian peperangan antar tiga kerajaan itu terjadi di India. “... *Dua karajaan eta teh taun 314 diserang ku kerajaan nu aya ti india namina kerajaan Magada, nama rajana Samudra Gupta*” (Dua kerajaan itu pada tahun 314 diserang oleh kerajaan yang berasal dari India yang bernama Kerajaan Magada dan nama rajanya adalah Samudra Gupta). Pada klausa yang bergaris bawah sebenarnya tidak terlalu jelas mengenai latar tempat pada peristiwa ini, tetapi setelah melihat transkripsi tuturan informan, baru ada indikator yang menjadi pendukung bahwa peristiwa peperangan itu terjadi di India. Tempat berdirinya kerajaan Tarumanegara berada di samping sungai Citarum. Hal itu pun sejalan dengan tuturan dari Bapak Ugan Sugandi yang mengatakan bahwa “... *Saatosna kajadian peperangan manehna teh ngadeg keun desa di sisi Citarum*” ((...)) Setelah kejadian peperangan, dia mendirikan desa di samping Citarum).

#### b. Latar Waktu

Latar waktu terjadinya peperangan antara tiga Kerajaan Salankayana, Pallawa, dan Magadha terjadi pada tahun 314 M. “... *Dua karajaan eta teh taun 314 diserang ku kerajaan nu aya ti india namina kerajaan Magada, nama rajana Samudra Gupta*” (Dua kerajaan itu pada tahun 314 diserang oleh kerajaan yang berasal dari India yang bernama Kerajaan Magada dan nama rajanya adalah Samudra Gupta). Selain itu, latar waktu didirikannya dua desa yang merupakan cikal bakal Kerajaan Tarumanegara tidak disebutkan tahunnya, tetapi ada tuturan informan yang menjadi indikator yaitu: “...*Saatosna kajadian peperangan manehna teh ngadeg keun desa di sisi Citarum. Teu jauh ti sisi Citarum teh manehna ngadeg keun hiji desa ...*” ((...)) Setelah kejadian peperangan, dia mendirikan desa di samping Citarum). Klausa “*saatosn kajadian peperangan*” karena peperangan terjadi pada kisaran tahun 314 M.

### SIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak selamanya tokoh utama menjadi penggerak cerita. Penelitian ini membuktikan bahwa fungsi utama (F.1) cerita legenda bersifat implisit. Raja Purnawarman merupakan tokoh yang paling mendominasi dalam cerita legenda ini. Legenda ini memiliki alur yang linear karena urutan peristiwanya tersusun berdasarkan hubungan sebab-akibat. Selanjutnya, jika didasarkan pada analisis tokoh dan penokohan, Raja Purnawarman digambarkan sebagai raja yang arif, gagah, dan sakti. Melalui analisis tokoh dan penokohan, keagungan Raja Purnawarman semakin jelas terlihat. Lalu, berdasarkan analisis latar, cerita legenda ini lebih banyak merujuk pada latar waktu yang dapat merujuk pada kalender, seperti 314 M. Lalu, latar tempat dijelaskan secara konkret dalam cerita legenda ini. Penelitian ini hanya berfokus pada analisis struktural cerita legenda, maka peneliti menyarankan penelitian selanjutnya lebih memperluas fokus penelitian terhadap aspek-aspek lain, seperti tipe penceritaan, tipe pewarisan, dan

konteks sosial budaya penutur. Hal itu bertujuan untuk melihat pengaruh faktor eksternal terhadap cerita legenda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asepin, L. J., Syam, C., & Seli, S. (2021). Struktur dan Fungsi Cerita Rakyat Dayak Kanayatn Desa Samalantan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(2), 1-8.
- Danandjaja, J. (2007). *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Ginting, S. D., Marpaung, K. M., & Ningsih, W. (2021). Analisis Dongeng Danau Toba Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 3(1), 33-42.
- Liubana, M. M. (2021). Unsur Kearifan Lokal Masyarakat Atoni Pah Meto Dalam Legenda. *Jurnal Onoma*, 7(2), 449-461.
- Madeamin, S. (2021). Analisis Cerita Rakyat Toraja "Massudilalong Sola Lebonna" melalui Pendekatan Struktural. *Jurnal Onoma*, 7(2), 772-788.
- Sulastri, E. (2013). Sastra Lisan di Sepanjang Pinggir Sungai Citanduy Ciamis (Kajian Struktur dan Nilai Pendidikan). *Lokabasa*, 4(1), 41-52.
- Suryani, I., Rahariyoso, D., & Susanti, N. (2021). Struktur Naratif Cerita Rakyat Tapah Malenggang Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. *JlUBJ*, 21(1), 206-214.
- Todorov, T. (1985). *Tata Sastra*. Jakarta: Djambatan.
- Uzlah, I. I., & Susilo, Y. (2021). Legenda Punden Ki Ageng Resi Saloko Gading Desa Seduri Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto (Kajian Folklor). *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa III*, 19(3), 1-25.
- Wardiah, D. (2021). Struktur Sastra Lisan Tembang "Naseb Anak Mude" dan "Tige Serangkai" di Desa Ujan Mas Kabupaten Muara Enim. *Silampari Bisa*, 4(1), 47-59.
- Widyastuti, E. (2013). Penguasaan Kerajaan Tarumanegara Terhadap Kawasan Hulu Ci Sadane. *Purbawidya*, 2(2), 142-150.