

**ELEMEN REALISME MAGIS DALAM LEGENDA ETIOLOGIKAL ETNIK
TATANA DI KUALA PENYU**

***THE ELEMENTS OF MAGICAL REALISM IN THE ETIOLOGICAL LEGENDS OF
TATANA IN KUALA PENYU***

Alenscia Prescilla Alexius¹

Rosli Bin Sareya^{2*}

Low Kok On³

^{1,2,3}Akademi Seni & Teknologi Kreatif (ASTiF),
Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah

roslisareya@ums.edu.my*

Dihantar/Received: | Penambahbaikan/Revised:

Diterima/Accepted: | Terbit/Published:

DOI: <https://doi.org/10.51200/ga.vi.5771>

ABSTRAK

Kegiatan menyampaikan naratif lisan dalam kalangan masyarakat Tatana yang disebut sebagai *batangon* sudah lama diamalkan sejak zaman nenek moyang lagi. Dalam kalangan orang Tatana, aktiviti bercerita dipraktikkan sebagai alat hiburan dan media pendidikan. Sebanyak lima buah etiologikal Tatana telah dikumpulkan dari kerja lapangan yang dijalankan di daerah Kuala Penyu dengan melibatkan informan dari keturunan Tatana. Setelah diamati, dalam penceritaan legenda etiologikal Tatana memaparkan unsur realisme yang digabungkan dengan unsur magis. Unsur realisme terlihat pada latar tempat, dan masyarakat. Manakala, unsur magis pula melibatkan kewujudan makhluk dan alam ghaib, binatang dan objek ajaib, serta sumpahan. Elemen magis dalam penceritaan legenda etiologikal ialah hasil imaginasi dan kreativiti nenek moyang orang Tatana dahulu. Prinsip realisme magis menurut Faris (2004) yang diterapkan dalam analisis secara interpretasi menunjukkan bahawa legenda etiologikal Tatana menghadirkan unsur magis yang diwujudkan dalam dunia sebenar. Justeru, kajian seumpama ini dapat memelihara naratif tradisi Tatana daripada hilang bersama *penangon* (pencerita) yang kebanyakannya telah meninggal dunia serta dapat menonjolkan kehebatan nenek moyang Tatana menghasilkan legenda Tatana.

Kata kunci: Legenda etiologikal, etnik Tatana, Realisme Magis, unsur-unsur realisme, magis

ABSTRACT

The activity of delivering oral narratives among the Tatana people, called *batangon*, has long been practiced since the time of their ancestors. Among the Tatana people, storytelling activities are practiced as an entertainment tool and educational media. A total of five Tatana etiologikal legends were collected from fieldwork conducted in the Kuala Penyu district involving informants from the Tatana lineage. After observation, in the telling of Tatana etiologikal legends, realism elements are displayed combined with magical elements. The realism elements are seen in the setting of the place and society. Meanwhile, the magical elements involve the existence of supernatural beings and the supernatural, magical animals and objects, and curses. The magical elements in the telling of etiologikal legends are the result of the imagination and creativity of the ancestors of the Tatana people. The principle of magical realism according to Faris (2004) which is applied in the interpretive analysis shows that the Tatana etiologikal legends present magical elements that are realized in the real world. Therefore, this type of study can

preserve the Tatana traditional narrative from disappearing with the penangon (storytellers) who are mostly deceased and can highlight the greatness of the Tatana ancestors in producing the Tatana legends.

Keywords: Etiological legend, Tatana ethnicity, Magical Realism, elements of realism, magic

PENGENALAN

Etnik Tatana dikatakan datang dari tanah Mongolia dan Yunan sekitar abad ke-12 dan ke-13. Di Sabah, Tatana tergolong sebagai etnik minoriti yang kebanyakannya menetap di daerah Kuala Penyu (Sri Ningsih Sukirman & Jipoh, 2022). Masyarakat Tatana memiliki bahasa ibunda tersendiri yang dikenali sebagai Gia Tatana (Dunn, 1984: 251 dan A.S Hardy Shaffi et al., 2016: 105).

Dalam bidang sastera rakyat, masyarakat Tatana kaya dengan naratif lisan terutamanya legenda etiologikal. Berbeza dengan masyarakat Dusun Membakut yang menggelar legenda sebagai *susunud* (Ku, 2019), orang Tatana menyebut kesemua bentuk naratif lisan sebagai *sorita do mulai'i* yang bererti “cerita dulu-dulu” (informan Alexius Kimpoi, 2021; Satim Jangkin, 2021; Bius Tanggang, 2021; Jairah Apin, 2021; Kiu Anak, 2021; Samuni Asiu, 2021). Ertinya, tiada istilah khusus bagi legenda dalam bahasa Tatana.

Sebelum wujudnya media teknologi seperti internet, telefon pintar, televisyen dan sebagainya, masyarakat Tatana khususnya mengamalkan budaya bercerita untuk mengisi waktu lapang. Lazimnya, aktiviti *betangon* dijalankan ketika berkumpul dengan saudara dan rakan dalam sesebuah keramaian, semasa sedang berehat dari kegiatan menanam padi, dan semasa kaum wanita sedang berkumpul di dapur untuk melakukan kerja-kerja dapur dalam sesebuah majlis (informan: Alexius, 2021; Jairah Apin, 2021; Rapael Enggoh, 2021; Satim Jangkin, 2021). Pada waktu malam pula, ibu bapa akan menyampaikan cerita untuk menidurkan anak-anak (Samuni Asiu, 2021). Selain berfungsi sebagai alat hiburan, didapati bahawa masyarakat Tatana menjadikan aktiviti bercerita sebagai penerus budaya, media pendidikan, serta alat kritikan dan sindiran sosial.

Dari aspek kandungan penceritaan pula, legenda etiologikal Tatana dilihat menggabungkan elemen magis dalam dunia nyata. Meskipun begitu, masyarakat Tatana tetap mengakui akan kebenaran legenda asal usul mereka walaupun telah dicampuradukkan dengan perkara magis. Justeru, analisis kajian tertumpu pada unsur nyata dan magis yang tertonjol dalam lima buah legenda etiologikal Tatana yang terkumpul. Analisis dilakukan dengan berteraskan pada prinsip-prinsip Realisme Magis yang diasaskan oleh Faris (2004). Sebelum memulakan perbincangan, di bawah menerangkan konsep termasuk prinsip-prinsip Realisme Magis secara ringkas.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini dilaksanakan dengan menerapkan reka bentuk kajian sastera rakyat menurut Dundes (1965) iaitu melibatkan “pengenalpastian”, “pengumpulan” dan “penganalisisan” secara interpretasi. Kajian ini berteraskan kajian kualitatif. Dari segi pengenalpastian informan, pengkaji menggunakan teknik *snowball sampling*. Nini Nurdiani (2014) menjelaskan bahawa teknik *snowball sampling* merujuk pada cara untuk mengenal pasti, memilih dan mengambil sampel dalam satu jaringan atau rantai hubungan yang menerus. Konsep *snowball sampling* diumpamakan sebagai bola salji kecil yang dihamparkan lalu berguling dan bertambah besar secara bertahap. Ringkasnya, pengkaji meminta saranan daripada informan tentang informan berikutnya yang dianggapnya bersesuaian.

Dari segi pengumpulan data, pengkaji mengutip data primer dan sekunder. Bagi data primer, pengkaji menemui bual lapan orang informan yang berbangsa Tatana bagi mendapat legenda etiologikal Tatana. Sesi temu bual dilaksanakan secara bersemuka iaitu temu bual secara individu. Hasilnya, sebanyak lima buah legenda etiologikal Tatana telah diperolehi. Menerusi kaedah kepustakaan yang

dijalankan di Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah, pengkaji mengumpulkan data sekunder dengan memanfaatkan kajian-kajian lepas, akhbar dan sebagainya.

Proses penganalisisan dilakukan terhadap lima buah legenda etiologikal terkumpul iaitu Cerita Asal Usul Kepercayaan Terhadap Labi-labi, Cerita Asal Usul Boruruk, Cerita Asal Usul Nama Batu Luang, Cerita Asal Usul Nama Bukit Surung Tarik, dan Cerita Asal Usul Nama Kampung Batu Abai. Analisis dilakukan secara interpretasi dengan berteraskan pada teori Realisme Magis menurut Faris (2004) untuk menonjolkan unsur-unsur magis yang digabungkan dalam alam nyata di dalam penceritaan.

Realisme Magis: Konsep dan Prinsip

Pada awalnya, istilah Realisme Magis dicetuskan oleh Franz Roh yang berbangsa Jerman dan berkerjaya sebagai pengkritik seni lukisan pada tahun 1925. Jelas Roh, inti dalam lukisan realisme magis ialah misteri pada sesebuah objek konkrit yang ditunjukkan dalam bentuk lukisan bersifat nyata. Dari segi konsep, “realisme” ingin memperlihatkan gambaran dunia nyata manakala “magis” pula merujuk pada peristiwa luar biasa yang tidak dapat dibuktikan dalam ilmu logik mahupun saintifik (Bowers, 2004: 19). Lama kelamaan, konsep realisme magis diserap ke dalam bidang penulisan. Alejo Carpentier antara tokoh awal yang menggunakan realisme magis dalam penulisan dengan mencampurkan imajinasi luar biasa ke dalam realiti (Sohaimi Abdul Aziz, 2006).

Sehubungan itu, realisme magis terbahagi kepada lima prinsip. Antara prinsip yang dimaksudkan adalah elemen yang tidak boleh dijelaskan (*irreducible element*), dunia fenomenal (*phenomenal world*), elemen yang diragui (*unsettling doubt*), alam yang bergabung (*merging realms*) dan elemen kecelaruan waktu, ruang dan identiti (*distruption of time, space and identity*) (Faris, 2004).

Secara ringkasnya, elemen yang tidak boleh dijelaskan merujuk pada hal-hal yang tidak dapat dibuktikan sama ada secara hukum akal mahupun lumrah kejadian alam. Manakala, dunia fenomenal menunjukkan hubungan alam realiti dan fantasi tanpa sempadan sehingga menimbulkan keanehan. Seterusnya, prinsip elemen yang diragui ialah tentang pemahaman terhadap keraguan yang tidak dapat dijelaskan. Dalam konteks ini, keraguan dilihat bergantung pada pemahaman pembaca mengenai budayanya supaya keraguan dapat diterima tanpa sangsi. Bagi prinsip alam yang digabungkan pula, ia memperlihatkan gabungan diantara alam nyata dengan alam ghaib. Akhirnya, prinsip kecelaruan waktu, ruang dan identiti memerihalkan keretakan masa, ruang dan identiti yang berlaku dalam penceritaan (Mohd Haniff, 2019).

Tuntasnya, kelima-lima prinsip realisme magis menurut Faris (2004) akan diterapkan dalam analisis terhadap lima buah legenda etiologikal Tatana. Secara definisinya, legenda etiologikal ialah penjelasan tentang bagaimana sesuatu perkara atau kejadian terjadi. Ringkasnya, ia berkaitan dengan asal usul sesuatu perkara atau peristiwa (Gouri Nilakantan, 2017 dalam www.egyankosh.ac.in/bitstream/123456789/39142/1/Unit-1.pdf). Maka, perbincangan analisis terhadap legenda etiologikal terkumpul akan diperturunkan di bawah.

1. Cerita Asal Usul Kepercayaan Terhadap Labi-labi

Cerita Asal Usul Kepercayaan Terhadap Labi-labi menghadirkan keanehan yang tidak dapat diterima akal apabila watak labi-labi boleh berkomunikasi secara verbal serta memberikan bantuan kepada seorang budak yang terpisah daripada ibu bapanya. Petikan berikut menjelaskan konsep elemen yang tidak boleh dijelaskan; *itu bawang padas tu ba. Ini urang ini, urang Klias ba ini. Itu labi-labi tu ba. Kau badiri di balakang saya. Jadi suda dia kasi naik itu budak, dia hantar kasi sabarang* (Informan: Satim Jangkin, 2021). Petikan tersebut turut menjelaskan prinsip dunia fenomenal yang menghubungkan dunia realiti dan fantasi. Perkara ini terlihat pada latar tempat iaitu di kampung Kota Klias kemudian dihubungkan dengan kewujudan labi-labi ajaib di sungai Padas yang terletak di kawasan kampung tersebut.

Selepas peristiwa tersebut, orang Tatana berjanji untuk menghormati dan tidak akan mengorbankan labi-labi kerana pernah menyelamatkan saudara mereka. Perkara ini terlihat pada; *jadi sakarang itu budak suda saya kasi selamat. Tapi ini kita basumpah di sini, kalau kamu mambunuh sama dia, katulahan. Patut lagi makan* (informan: Satim Jangkin, 2021). Oleh itu, tercipta pantang larang yang perlu dipatuhi oleh orang Tatana agar tidak ditimpa musibah kerana mengingkari. Diceritakan; *jadi kalau kami kana, ada ubat. Darah itu padingkang, sama itu rongou, sama panggal. Itulah dia kasi sagit. Kalau anda kamu mati juga* (informan: Satim Jangkin, 2021). Perkara ini dilihat selaras dengan prinsip elemen yang diragui kerana menonjolkan larangan terhadap orang Tatana daripada mengganggu labi-labi dan implikasi atas tindakan berkenaan. Bagaimanapun, larangan ini telah sebatian dengan kehidupan orang Tatana dan amalan pantang larang berkenaan masih dipraktikkan.

Diikuti dengan prinsip alam yang digabungkan yang dipaparkan pada gambaran dunia nyata dan dunia binatang. Petikan berikut merupakan perbualan watak “saya” (anak) dengan watak labi-labi ajaib; *‘saya di dakat sungai. Manangis. Jadi tadangar, dia bilang, ‘kanapa?’, ‘mama bapa saya tiada’. ‘dia pigi mana?’, ‘tu nah. Pigi ramai-ramai sana’. ‘jadi kalau bagitu, kau pigi bubut?’ ‘iya’. ‘Mari sini. Badiri kau di balakang saya’* (Informan: Satim Jangkin, 2021). Justeru, perbualan berkenaan menzahirkan kewujudan dunia binatang di dunia realiti yang diwakili oleh watak labi-labi ajaib. Pertembungan dua alam ini menerbitkan magis kerana secara logiknya, manusia tidak dapat memahami bahasa binatang.

Sehubungan itu, penonjolan dunia binatang sebenarnya merujuk pada kecelaruan ruang dalam prinsip terakhir. Dunia binatang mewakili sebuah dimensi baharu yang diwujudkan dalam dunia realiti dan mengakibatkan gangguan ruang. Manakala, gangguan masa terlihat pada petikan berikut; *dalam kamu ini sakarang, sakaluarga, barapa tujuh turun menurun, mimang tida buli makan saya* (Informan: Satim Jangkin, 2021). Maksudnya, orang Tatana dilarang untuk mengorbankan labi-labi selama tujuh keturunan. Gangguan waktu dilihat pada tempoh sumpahan tersebut berlangsung di mana orang Tatana harus mematuhi pantang larangnya supaya tidak ditimpa tulah. Berhubungan itu, petikan di atas secara tidak langsung juga berkait dengan kecelaruan identiti yang terlihat pada labi-labi. Secara umumnya, labi-labi tergolong sebagai binatang akuatik yang sepatutnya tidak boleh bertutur secara lisan dan memiliki emosi seperti manusia. Dalam penceritaan, labi-labi merasa simpati terhadap watak anak yang sedih kerana ditinggalkan. Oleh itu, ia menawarkan bantuan. Perkara ini dilihat sebagai kecelaruan identiti.

Konklusinya, elemen realisme magis banyak dipaparkan dalam Cerita Asal Usul Kepercayaan Terhadap Labi-labi. Meskipun melibatkan unsur magis, orang Tatana tidak meragui kebenarannya dan masih mempercayai bahawa mereka perlu menghormati labi-labi.

2. Cerita Asal Usul Ular Boruruk

Prinsip elemen yang tidak boleh dijelaskan dapat dilihat pada pemaparan objek ajaib iaitu gendang *boruruk*, dan minyak buruk ajaib yang melibatkan kuasa luar biasa. Misalnya, gendang yang diperbuat daripada kulit ular *boruruk* akan mengeluarkan bunyi aneh yang boleh mempengaruhi manusia untuk bertindak agresif dengan bertikam sesama sendiri. Perkara ini terlihat dalam petikan; *si ganggamuk, ganggamuk. Barang makatinai’i, sumampila da dinding. Apa lagi urang batikam tikaman sana* (informan: Kiu Anak, 2021). Jika diterjemahkan, petikan bermaksud; mengamuk. Mengamuk. Wanita mengandung harus bersembunyi di belakang di dinding. Turut dipaparkan peristiwa minyak buruk ajaib sebagai penyelamat orang Tatana daripada serangan kaum lain. Ini terlihat pada petikan; *mama yang buta ini, dia ada mimpi. ‘Sakarang ini ada paparangan. Ini mimang kasi mati ini urang-urang pamarang kamu. Kalau ada tali, minyak ini kasi sapu itu tali bagini’. Ini jalanan ini, dia kasi simpan di atas bagini, bila durang tasiruk* (masuk) *sana, mati durang samua* (informan: Kiu Anak, 2021). Kedua-dua objek yang ditampilkan mempunyai kuasa yang memudaratkan keselamatan dalam cara yang tidak dapat dijelaskan. Penjelasan ini selaras dengan konsep elemen yang tidak boleh dijelaskan.

Sehubungan itu, petikan kedua menunjukkan hubungan alam mimpi dan alam sebenar. Jika diperhatikan, wanita buta tersebut diberitahu oleh suara tak beridentiti tentang cara menghasilkan minyak buruk ajaib untuk menumpaskan musuh. Umumnya, mimpi dianggap sebagai mainan tidur

tetapi dalam penceritaan ini ia dianggap sebagai pesanan. Justeru, penjelasan ini dilihat bersesuaian dengan konsep dunia fenomenal iaitu menjelaskan hubungan diantara dua dunia. Bersangkutan itu, tindakan orang Tatana yang mematuhi pesanan suara tak beridentiti secara tak langsung menjurus pada prinsip elemen yang diragui. Dalam keadaan sedar dan waras, orang Tatana mengikuti panduan yang diperoleh menerusi mimpi untuk menghasilkan objek ajaib tanpa meraguinya. Ini kerana, masyarakat Tatana tradisional mempunyai kepercayaan terhadap mimpi. Justeru, kepercayaan tersebut telah menyatu dalam kehidupan mereka.

Berikutnya, penampilan dua alam iaitu alam realiti dan alam mimpi dalam penceritaan bertepatan dengan konsep alam yang digabungkan. Hal ini terlihat dalam petikan berikut; *dua urang ba anak ini urang. Jadi mama dia ini buta kan. Ada itu gabuk (beruk) basar. Durang pigi bubut (kejar). Dapat. Durang putung la, makan. Siapa tamakan masa itu, mati samua. Jadi apabila suda mati, mama dia yang buta ini ada mimpi. Dia bilang kunu, 'itu anak-anak kau mati, kau pigi ambil dia tulang-tulang ka apa, kasi titis di mulut durang'.* Mama dia randam itu tulang, pigi kasi anu di mulut-mulut durang. *Samua hidup* (informan: Kiu Anak, 2021). Jika diamati, watak ibu berbual dengan suara tak beridentiti di alam mimpi. Dia diberitahu tentang cara untuk menghidupkan semula anak-anaknya yang telah meninggal dunia selepas memakan daging buruk berkenaan. Justeru, peristiwa ini memperlihatkan alam mimpi yang disatukan dalam alam nyata.

Berhubungan dengan petikan di atas, watak anak-anak yang dihidupkan semula merupakan kecelaruan waktu kerana waktu bagi setiap manusia yang telah meninggal dunia sepatutnya telah berhenti. Namun, kejadian mereka hidup semula menunjukkan berlakunya gangguan terhadap riwayat watak anak-anak. Dalam realiti, situasi seumpama ini akan menimbulkan permasalahan terhadap penetapan tarikh lahir dan tarikh kematian. Selain itu, kewujudan alam mimpi sebagai sebuah dimensi baharu dilihat selaras dengan konsep kecelaruan ruang. Perkara ini dipaparkan pada situasi watak ibu dan suara tak beridentiti berbual dalam mimpi. Sehubungan itu, kemunculan watak suara tak beridentiti menggambarkan kecelaruan identiti dalam penceritaan kerana ia hanya wujud dalam alam mimpi dan tidak memiliki sebarang bentuk.

Tuntasnya, elemen realisme magis ditampilkan secara ketara dalam Cerita Asal Usul Boruruk. Ia dipaparkan pada kewujudan objek ajaib, alam sebenar dan alam mimpi, serta kemunculan watak suara tak beridentiti.

3. Cerita Asal Usul Nama Batu Luang

Legenda ini mengisahkan pengantin wanita yang terperangkap dalam sebuah gua sewaktu berteduh bersama suaminya. Akan tetapi, kisah ini dicorakkan dengan kehadiran magis seperti kehadiran watak burung *jujuriak* (burung murai) sebagai binatang ajaib. Perkara ini terlihat pada petikan berikut; *tulah itu jujuriak becakap-cakap. 'cucuk jarum, cucuk jarum. Jarum goroi'* (jarum tumpul). (informan: Alexius Kimpoi, 2021) Petikan ini dilihat selaras dengan konsep elemen yang tidak boleh dijelaskan kerana kemunculan burung *jujuriak* yang boleh berkomunikasi secara verbal mencetuskan suasana aneh yang tidak dapat diterima akal. Umumnya, hanya beberapa spesies burung tertentu sahaja yang boleh bertutur namun memerlukan latihan profesional serta jumlah kata-kata yang dikeluarkan juga agak terbatas.

Selain itu, petikan di atas turut menjelaskan hubungan diantara alam magis dengan alam sebenar kerana setelah watak-watak terlibat mendengarkan pesanan burung *Jujuriak*, mereka bergegas mencari jarum *goroi*. Diceritakan bahawa; *lapastu, habis seluruh Kuala Penyu dorang cari. Dorang jumpa tu satu urang tua perempuan. Buta. Kabatulan itu urang tua mimang ada itu jarum. Tu lah durang pakai cungkil tu batu* (merujuk pada pintu masuk gua yang ditindih oleh batu). *Terbuka tu batu. Durang masuk di dalam. Manada. Tiada urang suda* (informan: Alexius Kimpoi, 2021). Justeru perkara ini menunjukkan hubungan diantara alam sebenar yang didiami oleh orang Tatana dan burung *jujuriak* yang mewakili alam magis.

Dari aspek elemen yang diragui, orang Tatana diceritakan telah mematuhi kata-kata burung *jujuriak* yang berpesan untuk mencari jarum *goroi* tanpa syak. Jika dilihat pada pernyataan; *itulah dia punya kekuatan itu jarum. Jarang terjadi*, dapat ditafsirkan bahawa orang Tatana mempercayai mukjizat (miracle). Disebabkan kepercayaan tersebut, orang Tatana menganggap burung *jujuriak* sebagai pembantu mereka dan meyakini pesannya. Sehubungan itu, petikan kedua dilihat bersesuaian dengan konsep alam yang digabungkan. Dalam penceritaan, terlihat kewujudan dua dunia iaitu dunia sebenar yang dihuni oleh orang Tatana serta dunia magis yang diwakili oleh burung *jujuriak*. Perkara ini terlihat pada kata-kata burung *jujuriak* yang sebenarnya ingin membantu watak pengantin perempuan. Oleh itu, dapat dilihat bahawa Cerita Asal Usul Nama Batu Luang mewujudkan dunia magis dalam dunia sebenar.

Bagi prinsip kecelaruan waktu, ruang dan identiti, penceritaan tidak menunjukkan sebarang gangguan waktu. Namun, gangguan ruang terlihat pada peristiwa kehadiran burung *jujuriak* dan peristiwa jasad pengantin perempuan tidak ditemukan dalam gua berkenaan. Jika diamati, kemunculan burung *jujuriak* yang digambarkan secara nyata telah mengganggu ruang realiti. Selain itu, dapat ditafsirkan bahawa kejadian jasad pengantin perempuan yang seolah-olah lenyap menggambarkan dimensi ghaib. Rentetan dari petikan kedua di atas, informan: Kiu Anak (2021) menyampaikan; *nah itu la cerita, sampai lama kelamaan, dia kasi mimpi kaluarga dia, dia suda jadi katua di sana. Dia la kana panggil bidadari kasum*. Dapat difahami bahawa watak pengantin perempuan telah memasuki ke alam ghaib sehingga menjadi seorang bidadari. Jelasnya, kejadian ini ingin mewujudkan dimensi baharu dalam penceritaan sehingga menimbulkan gangguan terhadap ruang realiti. Dari perspektif kecelaruan identiti, burung *jujuriak* dilihat telah diberikan sifat manusia seperti boleh bertutur dan berfikir untuk membantu.

Maka, dapat disimpulkan bahawa Cerita Asal Usul Nama Batu Luang memuatkan banyak elemen realisme magis yang melibatkan kehadiran binatang ajaib sebagai pembantu manusia dan dimensi ghaib.

4. Cerita Asal Usul Nama Bukit Surung Tarik

Legenda ini mengisahkan tiga orang pemburu yang berjaya menangkap seekor ular sawa. Setelah itu, ia dipotong kepada beberapa bahagian untuk dipanggang. Sementara dipanggang, dua orang pemburu kembali ke hutan untuk memburu dan meninggalkan rakan mereka untuk mengawasi makanan mereka. Kejadian aneh yang melibatkan kehadiran seekor ular sawa telah disaksikan oleh pemburu berkenaan. Namun, yang dilihat selaras dengan prinsip elemen yang tidak boleh dijelaskan ialah pemaparan cecair dari ular sawa sebagai objek ajaib. Perkara ini dipaparkan pada petikan berikut; *ada satu ikur ular sawa, hidup. Dia pigi usai (baiki) itu yang basalai itu, dia kasi turun. Dia kasi sambung-sambung. Dia punya ikur ada kaluar air-air. Lama-lama itu itu ular bagarak. Yang ular kana salai itu. Bajalan dua-dua. Hidup kunun* (informan: Jairah Apin, 2021). Selain itu, petikan berikut juga menjelaskan; *dia taruh di balakang, dia kasi sandar. Nah malakat betul* (informan: Jairah Apin, 2021). Ertinya, cecair ajaib yang dihasilkan oleh watak ular sawa yang kedua mempunyai kuasa luar biasa yang boleh mencantumkan tubuh. Perkara ini merupakan kejadian yang tidak dapat diterima oleh logik akal manusia.

Sehubungan itu, setelah bahagian belakang tubuh kedua-dua orang pemburu berkenaan bercantum, mereka dikatakan telah menjadi hantu. Perkara ini terlihat dalam petikan; *jadi apa lagi tariak-tariak durang, 'surung! tarik!'. Bila durang pigi, indada durang kana jumpa. Jadi rogon (hantu) suda* (informan: Jairah Apin, 2021). Jika diteliti, peristiwa ini menunjukkan bahawa jasad kedua-dua orang pemburu berkenaan sudah tidak ditemukan kerana telah menjadi hantu. Dari perspektif kepercayaan, dua orang pemburu tersebut telah menjadi roh yang sesat (lost souls) kerana meski mereka dikatakan telah menjadi hantu, laungan mereka masih didengari. Dapat difahami bahawa penceritaan ingin melahirkan hubungan diantara alam manusia dengan alam ghaib. Penjelasan ini dilihat bersesuaian dengan konsep dunia fenomenal yang ingin memaparkan dunia luar biasa dengan mewujudkan hubungan antara realiti dan fantasi (Eizah Mat Hussain et al, 2022: 33). Namun begitu, prinsip keraguan yang meresahkan tidak terbayang dalam Cerita Asal Usul Nama Bukit Surung Tarik.

Di samping itu, kemunculan ular sawa magis serta dua orang pemburu yang dikatakan telah menjadi hantu membuktikan bahawa terdapat penonjolan alam binatang dan alam ghaib yang digabungkan dalam alam sebenar. Secara tidak langsung, perkara ini menjurus pada konsep alam yang digabungkan iaitu kewujudan akrab diantara alam manusia dengan alam lain-lain. Dari segi prinsip kecelaruan waktu, ruang dan identiti pula, dikesan bahawa gangguan waktu tidak ditampilkan dalam penceritaan. Manakala, gangguan ruang terlihat pada kewujudan dunia binatang dan dunia ghaib sebagai dimensi lain yang menyebabkan gangguan realiti kerana kedua-dua dunia yang disebutkan tidak terlihat secara fizikal. Di samping itu, peristiwa dua orang pemburu yang menjadi hantu menunjukkan terjadinya gangguan identiti terhadap watak manusia nyata yang berubah menjadi makhluk halus.

Tuntasnya, Cerita Asal Usul Nama Bukit Surung Tarik tidak menonjolkan elemen realisme magis yang kuat dalam penceritaan kerana ketiadaan prinsip elemen yang diragui dan elemen gangguan waktu. Namun, kisah ini masih menunjukkan kewujudan empat prinsip realisme magis yang melibatkan binatang dan objek ajaib, serta alam ghaib.

5. Cerita Asal Usul Nama Kampung Batu Abai

Dalam bahasa Tatana, “abai” ialah panggilan bagi orang yang beragama Islam. Perkataan abai dipetik dari istilah “lebai” yang merujuk kepada golongan ulama beragama Islam. Justeru, nama kampung Batu Abai diambil dari peristiwa sekumpulan nelayan yang beragama Islam telah disumpah menjadi batu kerana kempunan. Perkara ini dipaparkan dalam petikan berikut; *dorang ni pigi laut, lepastu dorang macam kena sumpahan la, jadi batu dorang semua. Kapal pun jadi batu sebab dorang kepunan ba tu.* (informan: Rapael Enggoh, 2021). Dapat difahami bahawa sumpahan merupakan elemen magis dalam kisah ini. Berhubungan itu, perkara ini bersesuaian dengan konsep elemen yang tidak boleh dijelaskan. Dari sisi logik dan realiti, mustahil bagi tubuh manusia boleh berubah menjadi batu.

Selain itu, prinsip dunia fenomenal terpapar dalam penceritaan yang memperlihatkan dunia luar biasa yang mengaitkan realiti dengan fantasi secara aneh. Hal ini disebutkan dalam petikan di atas, *kena cerita, sebelum dorang jalan pigi laut, dorang lupa minum kopi. Ada kena hidang sudah tapi dorang lupa minum. Nah itu la jadi kepunan* (informan: Irene Rapael, 2021). Setelah diperhatikan, kempunan tergolong dalam elemen fantasi kerana implikasinya melibatkan kuasa luar biasa sehingga boleh menyebabkan manusia berubah menjadi batu. Berhubungan itu, masyarakat Tatana dilihat sensitif mengenai implikasi kempunan. Menerusi petikan kedua di atas, dapat difahami bahawa seseorang harus menjamah makanan atau minuman sebelum melakukan sesuatu pekerjaan untuk mengelak daripada kempunan. Perkara ini menjurus kepada prinsip elemen yang diragui kerana berkaitan dengan kepercayaan masyarakat Tatana terhadap kempunan yang telah dipraktikkan sejak dahulu lagi sehingga tidak dapat diperjelaskan secara terperinci.

Oleh kerana kempunan dilihat sebagai elemen magis, maka ia juga ditafsirkan datang dari alam magis. Justeru, perkara ini menjelaskan tentang prinsip alam yang bergabung kerana menonjolkan dua alam iaitu alam sebenar dan alam magis yang digabungkan. Perkara ini disokong oleh Faris (2004) yang mengatakan bahawa alam yang digabungkan menunjukkan percantuman antara dunia magis yang dikaitkan dengan kepercayaan lama dengan dunia nyata. Secara tidak langsung, penonjolan dunia magis yang muncul dalam alam realiti merupakan gangguan ruang.

Selain itu, kewujudan tanda-tanda alam iaitu batu yang dipercayai merupakan jasad sekumpulan nelayan termasuk kapal mereka di pantai Batu Abai turut menjelaskan gangguan ruang realiti. Hal ini disebutkan seperti dalam petikan; *sekarang itu batu masih ada lagi situ tu di pantai Batu Abai. Itu dorang kena sumpah tu sebab dorang kepunan ba tu* (informan: Irene Rapael, 2021). Namun, elemen gangguan waktu tidak dikesan dalam penceritaan. Diikuti dengan elemen gangguan identiti yang terpamer pada watak sekumpulan nelayan. Identiti mereka sebagai manusia biasa kemudian berubah menjadi batu yang tiada iras mahupun sifat manusia kerana disumpah. Jelas bahawa, perubahan tersebut menimbulkan kecelaruan terhadap identiti. Penjelasan mengenai gangguan ruang, waktu dan identiti di atas merujuk kepada kehadiran prinsip kecelaruan waktu, ruang dan identiti dalam Cerita Asal Usul Nama Batu Abai.

Kesimpulannya, Cerita Asal Usul Nama Kampung Batu Abai mempamerkan kehadiran elemen realisme magis dalam penceritaan kecuali elemen gangguan masa yang terkandung dalam prinsip kecelaruan waktu, ruang dan identiti. Intinya, elemen magis seperti implikasi kempunan dalam bentuk sumpahan dihadirkan di alam nyata.

KESIMPULAN

Naratif lisan merupakan khazanah warisan yang perlu dipelihara agar tidak hilang ditelan zaman. Ia memuatkan kreativiti dan imaginasi nenek moyang dalam mengolah sesebuah penceritaan khususnya dengan menghadirkan elemen-elemen magis yang luar biasa untuk mencorakkan alam nyata. Legenda etiologikal Tatana dilihat banyak bermain dengan elemen magis yang dihadirkan dalam latar tempat dan masyarakat yang bersifat nyata. Kewujudan alam magis, objek dan binatang ajaib, makhluk ghaib serta kuasa luar biasa ditonjolkan sebagai elemen magis dalam legenda etiologikal Tatana. Unsur-unsur kepercayaan nenek moyang Tatana yang sebahagiannya masih dipraktikkan oleh masyarakat Tatana moden turut diselitkan dalam kandungan cerita. Pada masa kini, naratif lisan merupakan gambaran tentang kehidupan nenek moyang di masa lalu yang sarat dengan budaya, adat dan pantang larang, kepercayaan dan sebagainya.

RUJUKAN

- A. S. Hardy Shafii, Solehah Ishak, Hazman Hassan, Mohamed Ghouse Nasaruddin, Mumtaz Begum. (2016). *Babalian and Community Rituals of Dusun Tatana Ethnic in Sabah, Malaysia: A Preliminary Study. The European Proceedings of Social and Behavioral Sciences*. Hlm 105
- Dundes, A. (1965). *The Study Of Folklore*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Dunn, P.A. (1984). *The Tatana Language*. Canberra: Australian National University.
- Eizah Mat Hussain, Siti Nur Anis Muhammad Apandi & Nurhasyimah Saidin. (2022). *Aspek Realisme Magis Dalam Novel Cebisan Mantera Terakhir*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism Theory, History, Community*. London: Duke University Press.
- Jabatan Perangkaan Malaysia. (2020). *Kependudukan Negeri Sabah*. DOSM/DOSM. Sabah/1.2020/Siri 86.
- Ku, A. C. M. (2019). *Cultural Convergence In the Music and Oral Traditions of the Kadazan Dusun of Membakut, Sabah*. (Tesis Doktor Falsafah). Kota Kinabalu: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.
- Nini Nurdiani. (2014). *Intergrasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Universiti Bina Nusantara. BINUS Journal Publishing.
- Romut, J., Sading, D. J., Iban, F. (2016). *Inventori Budaya Etnik Negeri Sabah: Etnik Dusun Tatana*. Kota Kinabalu: Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah.
- Sri Ningsih Sukirman & Jipoh, P. (2022). *Elemen Penyokong Persembahan Tarian Sayau Moginum, Dusun Tatana, Kuala Penyu, Sabah*. Kota Kinabalu: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.

INFORMAN

1. Alexius Kimpoi (53), Kampung Batu Linting, Kuala Penyu, 2021.
2. Bius Tanggang (70), Kampung Batu Linting, Kuala Penyu, 2021.
3. Jairah Apin (78) Kampung Batu Linting, Kuala Penyu, 2021.
4. Kiu Anak (78) Kampung Gorowot, Kuala Penyu, 2021.
5. Quintin Sikal (84), Kampung Tangulian, Kuala Penyu, 2021.
6. Rapael Enggoh (54) Kampung Manumpang, Kuala Penyu, 2021.
7. Samuni Asiu (53) Kampung Gorowot, Kuala Penyu, 2021.
8. Satim Jangkin (78), Kampung Batu Linting, Kuala Penyu, 2021.