

# ALIH WAHANA CERITA RAKYAT “ASAL-USUL SURABAYA” DALAM INDUSTRI KREATIF

## TRANSFORMATION “THE ORIGIN OF SURABAYA” FOLKTALE IN THE CREATIVE INDUSTRY

**Yulitin Sungkowati**

Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur,  
Jalan Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo  
Pos-el: yulitinsungkowati@gmail.com

\*)Naskah diterima: 12 Agustus 2022; direvisi: 23 September 2022; disetujui: 13 Oktober 2022

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan membahas bagaimana alih wahana cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” dan perubahan yang terjadi dalam alih wahana cerita rakyat “Asal Usul Surabaya” menjadi produk industri kreatif. Teori yang digunakan adalah alih wahana dan sastra bandingan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, baik cetak maupun digital. Penelitian dilakukan selama enam bulan (April – September 2021) di Surabaya. Analisis data dilakukan dengan metode perbandingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alih wahana cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” menjadi kerajinan berupa patung dan miniatur patung masih mempertahankan tokoh dan tema utama perkelahian Sura dan Baya. Alih wahana dalam bentuk desain batik, kaos, dan berbagai *merchandise* lainnya masih mempertahankan tokoh utama Ikan Sura dan Baya. Namun, dengan perubahan-perubahan pada tema, tidak lagi hanya tentang perkelahian tetapi juga persaudaraan. Perubahan paling banyak terjadi pada alih wahana menjadi sinematografi dalam film animasi “Grammar Suroboyo” dan “Culoboyo”.

**Kata kunci** : alih wahana, cerita rakyat, industri kreatif

### **Abstract**

*This study aims to discuss how is the transformation of story “The Origin of Surabaya” and the changes in transformation of folktale “The Origin of Surabaya” into creative industry products. It uses transformation and comparative literary theory. The collection of data is done by observation, interview, and dokumentation study, both print and digital. This research is conducted during six months (April – September 2021) in Surabaya. Data analysis was carried out by comparison method. The results show that transformation of folktale “The Origin of Surabaya” into crafts in the form of sculpture and miniature statues still maintain character and main theme of Sura and Baya fight. Transformation in the form of batik design, shirt, and other merchandises still maintain main character Sura fish and Baya, but with many changes to a theme, no longer just about fighting but also brotherhood. The most changes occurred in the transformation into cinematography in animated Grammar Suroboyo and Culoboyo.*

**Keywords:** *transformation, folktale, creative industry*

## PENDAHULUAN

Sastra adalah produk budaya suatu masyarakat sehingga keberadaannya tidak dapat dilepaskan begitu saja dari masyarakat yang menghasilkannya. Sebagai produk budaya, sastra akan selalu mengalami perubahan dan perkembangan sejalan dengan tuntutan keadaan yang terus berkembang. Sastra dapat berkembang ke arah yang lebih baik, tetapi dapat juga sebaliknya, yaitu menuju kepunahan. Sastra yang dapat bertahan melewati berbagai perubahan adalah sastra yang “lentur” sehingga mudah disesuaikan dengan keadaan atau tuntutan masyarakat yang terus mengalami perubahan. Sastra dapat menjawab tantangan dan tuntutan zaman dengan menawarkannya pada dunia industri kreatif. Dalam kerangka industri kreatif, kearifan lokal berupa sastra rakyat merupakan bahan terbaik untuk dialihwahkan. Kearifan lokal berupa cerita rakyat perlu dieksplorasi dalam kerangka kesinambungan warisan nilai-nilai masa lalu dan pembacaan kembali sesuai dengan semangat zaman. Sastra dalam industri kreatif merupakan bentuk dialog peradaban yang menggambarkan tarik-ulurnya antara sastra dan sistem budaya. Beberapa sastra lokal yang berbasis pada cerita rakyat mengalami transformasi dalam bentuk kreatif lain, salah satunya cerita rakyat Asal Usul Surabaya.

Cerita Asal Usul Surabaya dapat dijumpai dalam desain lambang Kota Surabaya sejak era kolonial. Kota Surabaya ditetapkan sebagai kota otonom pada tanggal 1 April 1906 dengan nama *Gemente* Surabaya melalui Stasblad No. 149 tahun 1906. Pada saat itu pula disahkan lambang Kota Surabaya berupa gambar dua ekor singa (*Nederlande Leeuwen*) berwarna emas yang berlidah dan berkuku merah. Kedua singa memegang perisai yang terdapat gambar ikan hiu (sura) dan buaya (baya),

yang menggambarkan makna Kota Surabaya. Kedua kaki bawah mencengkeram pita bertuliskan SOERA-ING-BAIA. Di atas perisai yang dipegang oleh dua ekor singa tersebut terdapat gambar benteng yang memiliki arti bahwa Kota Surabaya adalah kota yang dikuasai oleh pemerintah kolonial Belanda (Basundoro, 2012). Jika ditelusuri, banyak pakar Belanda yang menulis tentang Surabaya menyerap informasi dari tradisi tutur masyarakat tentang asal-usul Surabaya yang dikaitkan dengan ikan Sura dan Baya sehingga tidak mengherankan jika kedua gambar itu muncul sebagai lambang kota pada era kolonial Belanda. Pada masa kemerdekaan, pemerintah Kota Surabaya membuat lambang baru berupa gambar ikan sura dan ikan baya dengan latar belakang tugu pahlawan, tanpa ada gambar benteng, singa, dan tulisan di bawahnya. Posisi cerita rakyat Surabaya yang terepresentasikan dalam lambang Kota Surabaya mengukuhkan cerita rakyat tersebut sebagai identitas masyarakat Surabaya.

Di samping hadir dalam lambang Kota Surabaya, cerita rakyat Asal Usul Surabaya telah dialihwahkan dalam berbagai industri kreatif, seperti desain kaos, batik, kerajinan tangan, film animasi, dan penerbitan. Dalam bentuk-bentuk baru itu, terjadi perubahan-perubahan menyesuaikan dengan tuntutan bentuk wahana baru, kebutuhan dan keinginan masyarakat, serta tuntutan zaman. Perkembangan tersebut menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji karena sastra lokal berupa cerita rakyat tidak sekadar diposisikan sebagai benda mati atau artefak yang usang, tetapi terus menerus mengalami kontekstualisasi dan pembaruan seiring dengan perkembangan zaman.

Penelitian terkait sastra dan industri kreatif sebelumnya telah dilakukan oleh I Nyoman Suarka dan I Wayan Cika (2014),

Novi Anoegrajekti (2018), dan Puji Santosa (2019). Dalam penelitiannya yang berjudul "Pendayagunaan Folklor sebagai Sumber Ekonomi Kreatif di Daerah Tujuan Wisata Bali", Suarka dan Cika (2014) membahas folklor Bali yang menjadi sumber inspirasi penciptaan berbagai jenis karya seni, folklor layak dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya seni yang diproduksi untuk kepentingan pariwisata dengan cara mentransformasikan folklor dalam bentuk buku sebagai bahan bacaan bagi wisatawan anak-anak di lokasi wisata. Folklor dapat diolah secara kreatif ke dalam berbagai jenis produk cenderamata, lakon seni pertunjukan, dan benda-benda seni lainnya. Penelitian ini membicarakan folklor dan potensinya sebagai sumber inspirasi dalam industri kreatif untuk menunjang pariwisata, tetapi tidak melihat perubahan folklor itu setelah beralih wahana menjadi bentuk industri kreatif. Karya sastra yang telah dialihwahanakan perlu dilihat perubahan aspek sastranya karena media berubah sangat mungkin aspek-aspek sastranya juga berubah. Kelemahan dan kekurangan penelitian ini sebagai penelitian sastra adalah tidak membicarakan perubahan itu.

Penelitian Novi Anoegrajekti dalam "Sastra Lisan Berbasis Industri Kreatif: Ruang Penyimpanan, Pengembangan, dan Identitas" (2018) membicarakan sastra lisan Banyuwangi yang telah dikembangkan dalam industri kreatif. Sebagaimana penelitian Suarka dan Cika, penelitian ini juga tidak membahas perubahan yang terjadi dari sastra lisan yang ada di masyarakat sebagai tradisi dibandingkan dengan sastra lisan yang telah menjadi bagian dari industri kreatif. Kelemahan dan kekurangan penelitian ini sebagai penelitian sastra adalah lebih banyak membicarakan industri kreatifnya daripada sastranya, terutama perubahan-perubahan yang terjadi setelah wahana atau medianya berubah.

Puji Santosa (2020:4) dalam "Sastra Adiluhung dan Industri Kreatif" mengemukakan konsep industri kreatif dan karya-karya sastra yang telah dialihwahanakan ke dalam bentuk seni lain sebagai bagian dari industri kreatif. Puji Santosa mencontohkan karya-karya sastra yang dialihwahanakan tersebut ada yang berasal dari sastra adiluhung, sastra kanon, dan sastra pop seperti sastra adiluhung Mahabarata. Mahabarata telah berubah bentuk menjadi wayang dengan berbagai genrenya, menjadi film, dan menjadi karya sastra modern berupa novel, cerpen, dan puisi. Puji Santosa mengatakan bahwa industri kreatif adalah suatu era perekonomian yang mengandalkan produk-produk industri kreatif. Sastra, karya seni, dan industri kreatif sama-sama berbasis pada talenta dan kreativitas serta bernuansa budaya. Proses penciptaan karya sastra untuk kepentingan literer, sedangkan industri kreatif untuk kepentingan pasar. Keduanya memiliki tujuan yang berbeda. Namun, kenyataan itu tidak dielaborasi ke dalam data untuk dilihat pengaruhnya sehingga kelemahan dan kekurangan tulisan ini sebagaimana dua tulisan sebelumnya adalah tidak adanya pembahasan mengenai perubahan bentuk tersebut dari aspek kesastraannya. Misalnya, bagaimana unsur-unsur yang membentuk sastra itu pada karya sastra adiluhung dan bentuk alihwahananya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimanakah cerita rakyat Asal Usul Surabaya dalam industri kreatif di Surabaya yang mencakup seni kerajinan, seni desain, sinematografi, dan penerbitan. Bagaimanakah perubahan yang terjadi karena alihwahana tersebut. Tujuan kajian ini adalah untuk mengungkap dan menjelaskan representasi cerita rakyat dalam industri kreatif di Surabaya dan perubahan yang terjadi karena alihwahana tersebut.

## LANDASAN TEORI

Untuk membahas masalah tersebut, kajian ini menggunakan perspektif alih wahana dan sastra bandingan. Damono (2018:11) mengemukakan bahwa alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian lain. Berbeda dengan penerjemahan yang merupakan pengalihan karya sastra dari satu bahasa ke bahasa lain, alih wahana adalah pengubahan karya sastra atau kesenian menjadi jenis kesenian lain. Misalnya, novel yang diubah menjadi tari, drama, atau film. Alih wahana juga bisa terjadi dari film menjadi novel, atau bahkan puisi yang lahir dari lukisan atau lagu dan sebaliknya. Dalam proses alih wahana itu, aspek-aspek dalam novel, seperti tokoh, latar, alur, dialog, dan lain-lain harus diubah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan keperluan jenis kesenian tersebut.

Sastra bandingan menurut Rene Wellek dan Austin Warren (1990:47–51) mencakupi tiga pengertian: (1) penelitian sastra lisan, terutama tema cerita rakyat dan penyebarannya; (2) penelitian mengenai hubungan antara dua atau lebih karya sastra yang bahan dan objek penyelidikannya, antara lain soal reputasi dan penetrasi, pengaruh dan kemasyhuran karya besar; dan (3) penelitian sastra dalam keseluruhan sastra dunia, sastra umum, dan sastra universal. Menurut Remak (1990:13), sastra bandingan adalah kajian sastra di luar batas negara dan kajian tentang hubungan antara sastra dengan bidang ilmu dan disiplin lain seperti seni, falsafah, sejarah, sains sosial, sains alam, agama dan lain-lain. Ringkasnya, sastra bandingan membandingkan sastra sebuah negara dengan sastra negara lain dan membandingkan sastra dengan bidang lain sebagai keseluruhan ungkapan kehidupan (Remak, 1990:1). Dalam konteks penelitian ini, yang digunakan adalah perbandingan sastra dengan bidang seni lain.

Adapun Clements (1978:7) memperkenalkan lima pendekatan dalam sastra bandingan, yaitu tema/mitos, genre/bentuk, gerakan/zaman, hubungan-hubungan antara bidang seni dan disiplin ilmu lain dan pelibatan sastra sebagai bahan bagi perkembangan teori dan kritik sastra yang terus menerus bergulir. Sebagaimana terdahulu, kajian ini merupakan perbandingan antara sastra dengan seni lain.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode perbandingan karena objeknya adalah sastra dan alih wahananya ke dalam industri kreatif. Objek perbandingannya adalah cerita rakyat Asal Usul Surabaya dan karya seni lainnya yang bersumber dari cerita rakyat tersebut, antara lain kerajinan, desain, sinematografi, dan penerbitan. Pengumpulan data primer dilakukan di Kota Surabaya pada tanggal 19–25 April 2021 dengan wawancara dan pendokumentasian. Pengumpulan data sekunder berupa dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian dilakukan bulan Mei 2021. Langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut: (1) mendata keberadaan cerita rakyat Asal Usul Surabaya dalam industri kreatif; (2) mendata unsur-unsur sastra dalam cerita rakyat Asal Usul Surabaya dan dalam industri kreatif; (3) membandingkan unsur-unsur sastra dalam cerita rakyat Asal Usul Surabaya dan industri kreatif, terkait dengan pemosisian sastra dan modus representasi sastra yang berimbas pada bentuk kehadiran ulang, implikasi estetis, dan fungsinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Asal Usul Surabaya

Asal-usul Surabaya dapat dilacak dari sumber sejarah resmi dan dari cerita tutur

yang berkembang di masyarakat. Pada abad X Prasasti Kelagen yang ditemukan di Dukuh Kelagen, Desa Trosobo, Kecamatan Krian, Sidoarjo secara jelas menyebut Ujunggaluh sebagai sebuah pelabuhan dagang yang berada di Kali Brantas. Prasasti Kelagen dibuat atas perintah Raja Airlangga tahun Caka 959 atau 1037 M. Nama Surabaya paling tua ditemukan pada prasasti Trowulan nomor 1 (1358 M) dalam Ujunggaluh diperkirakan sama dengan Surabaya berdasarkan data-data sejarah (Soekadri, 1975:99). Perubahan nama Ujunggaluh menjadi Surabaya terjadi pada hari Minggu tanggal 31 Mei 1293 M ketika Raden Wijaya berhasil mengusir tentara Tar-Tar dari Ujunggaluh. Tanggal tersebut diperingati hingga kini sebagai hari jadi Kota Surabaya. Nama Surabaya kemungkinan berasal dari *Çirabhaya*. Raden Wijaya dijuluki “pahlawan utama di antara pahlawan (*sanggramacura*) atau “pahlawan yang menakutkan karena keberaniannya dalam menghadapi bahaya” yang dengan kata lain *Çirabhaya* ‘berani dalam bahaya’. Setelah menang, Raden Wijaya membuat tanda kemenangan (*Jayacekna*) dengan mengganti nama Ujunggaluh menjadi *Çirabhaya* ‘Surabaya’ (Soekadri, 1975:99).

Soenarto Timoer (1975:133) mengutip pendapat L.C. Heyting dalam *Oudheidkundig Verslag* (1923) mengatakan bahwa nama Surabaya bermula dari suatu peristiwa pemberontakan seorang kelana bernama Bhaya terhadap Kerajaan Singosari di bawah Raja Kertanegara. Peristiwa itu tercatat dalam Negara Kertagama, Pararaton, dan Kidung Panji Wijaya Krama. Von Faber mengambil pendapat Heyting kemudian menghubungkannya dengan fabel ikan Sura dan Baya. Buaya adalah simbolisasi Bhaja, sedangkan Kertanegara yang gagah berani melawan Bhaja dinamakan Sura (berani). Sura ing Baya ‘berani dalam bahaya’.

Letak geografis Surabaya yang berada di muara dan banyak dilewati sungai (daerah berair) terlacak dari topografi nama-nama kampung di Surabaya kini yang mengandung air, seperti Kaliasin, Kedungkliner, Kedungrukem, Kedungdoro, Ambengan, Segaran, Rowo, Tambakgringsing, Klimbangan, Krembangan, Galuhan, Kedungsari, Darmokali, Gentengkali, dan Kalisari. Terdapat banyak perbedaan pandangan terkait dengan Asal Usul Surabaya apalagi jika dikaitkan dengan perkelahian antara ikan Sura dan Baya. Akhudiat (2008:55) mengatakan bahwa “perkelahian Sura dan Baya” merupakan penjelasan mitologis. Legenda Sura dan Baya menurutnya merujuk pada peristiwa alam berkala dan rutin ketika darat dan laut mengalami pasang surut: kadang daratan atau pantai menjorok ke laut, kadang laut membanjiri daratan. Hal itu menggambarkan “perkelahian” antara “penguasa laut” dan “penguasa darat”. Nenek moyang dengan pengamatan natural-magis dan kepercayaan pada kekuatan adi-kodrati pada danyang lokal lantas menciptakan kisah “perkelahian Sura dan Baya”.

Letak geografi dan perjalanan sejarah Surabaya yang di masa lalu menjadi tempat pertempuran-pertempuran besar menimbulkan fantasi-fantasi tentang asal-usul nama Surabaya di kalangan masyarakat. Dongeng yang berkembang di masyarakat itu ternyata lebih kuat bertahan daripada tafsiran para sejarawan terbukti gambarannya sekarang justru menjadi lambang Kota Surabaya. Sebagaimana biasanya cerita lisan, cerita rakyat Asal-Usul Surabaya juga banyak versinya.

Sebagai dasar untuk melihat pengalihan dan perubahannya setelah menjadi industri, kajian ini menggunakan cerita rakyat Asal Usul Surabaya yang terdapat di dalam buku *Pembakuan Hari Jadi Kota Surabaya* terbitan Pemerintah Kota Sura-

baya tahun 1975 yang disusun berdasarkan penelusuran Soenarto Timoer. Cerita rakyat “Asal Usul Surabaya” dalam buku ini dipilih karena merupakan cerita rakyat yang diakui secara “resmi” oleh pemerintah Kota Surabaya. Dalam buku tersebut terdapat dua versi cerita. Versi pertama bertokohkan Ikan Sura yang berkuasa di laut dan Ikan Baya yang berkuasa di darat. Keduanya terlibat dalam perkelahian hebat karena berebut mangsa (makanan). Versi kedua bertokohkan seorang pemuda tampan bernama Wirabaya, Perdana Menteri Raja Kertanegara bernama Wirasura, dan putri Raja Kertanegara. Putri Raja Kertanegara jatuh cinta kepada Wirabaya, tetapi ditentang oleh ibunya karena mereka tidak sederajat. Wirabaya menyelamatkan dan membawa lari sang putri ketika hendak dihukum oleh ibunya. Prabu Kertanegara menyuruh Perdana Menteri Wirasura untuk mengejar Wirabaya dan membawa kembali sang Putri. Perkelahian pun terjadi antara Wirabaya dan Wirasura. Perkelahian berhari-hari, keduanya sama-sama sakti. Wirabaya menjelma menjadi Ikan Buaya (Baya) dan Perdana Menteri Wirasura menjelma menjadi Ikan Hiu (Sura). Keduanya terus berkelahi hingga mati.

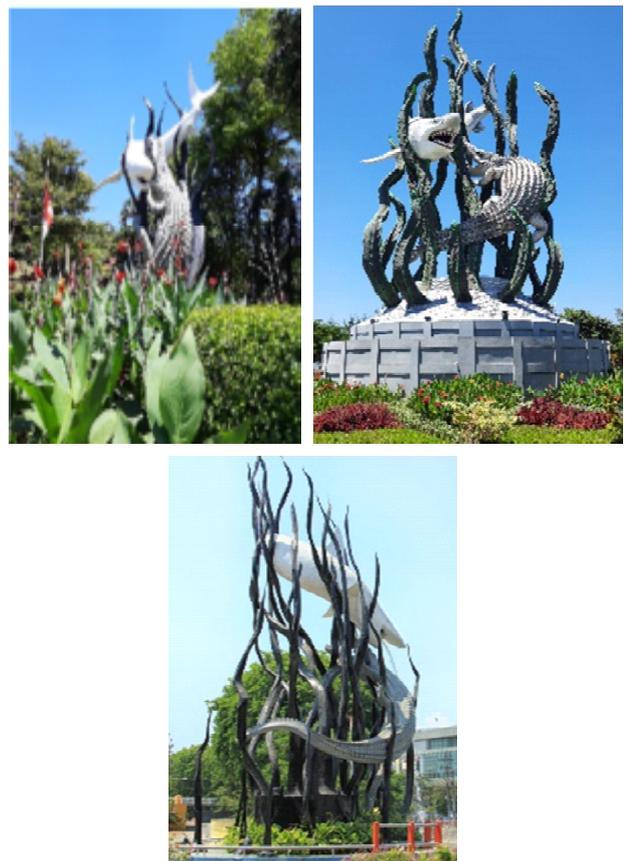
Cerita rakyat Asal Usul Surabaya versi pertama memperlihatkan korelasinya dengan letak geografis Surabaya yang berada di muara Sungai Brantas, banyak dilalui sungai, dan terdiri atas wilayah daratan serta lautan sehingga menjadi latar yang “sempurna” untuk terjadinya perkelahian antara hewan yang hidup di laut dan di darat. Versi kedua berdasarkan “sejarah resmi” yang menyebutkan bahwa wilayah yang kini bernama Surabaya dulunya adalah tempat terjadinya pertempuran antara pasukan Raja Kertanegara dan pasukan Tar Tar dari daratan China. Versi kedua terkait dengan toponimi atau penamaan kampung-kampung atau tempat-

tempat di Surabaya yang masih dikenal hingga sekarang.

## Representasi Cerita Rakyat “Asal-Usul Surabaya” dalam Industri Kreatif

### Kerajinan (Seni Kriya)

Patung di beberapa tempat di Kota Surabaya merepresentasikan cerita rakyat “Asal Usul Surabaya” dalam wujud karakter tokoh Sura dan Baya yang sedang berkelahi (Gambar 1–3).



Gambar 1 patung tokoh cerita “Asal Usul Surabaya” yang ada di depan Kebun Binatang Surabaya. Gambar 2 patung di belakang Plaza Surabaya. Gambar 3 patung Taman Suroboyo Pantai Kenjeran.

Ketiga patung yang menjadi ikon Kota Surabaya tersebut menggambarkan perkelahian ikan Sura dan ikan Baya di antara

tanaman genjer (divisualkan melalui sulur-sulur tanaman warna hitam dan hijau yang menyangga tubuh ikan Sura dan ikan Baya).

Patung Sura dan Baya di Bundaran Waru sangat berbeda dengan ketiga patung tersebut. Ikan Sura dan ikan Baya tidak digambarkan sedang berkelahi, tetapi membelit pada bola dunia dengan di kelilingi bambu runcing dan dalam pewarnaan dominan warna merah. Di sebelah kiri patung itu ada tulisan SELAMAT DATANG DI KOTA PAHLAWAN. Perubahan penggambaran ikan Sura dan Baya ini tampaknya berkaitan dengan tekad Pemerintah Kota Surabaya menjadikan Surabaya sebagai kota masa depan dan mampu bersaing dalam tingkat global. Dominasi warna merah kiranya dapat ditafsirkan bukan hanya sebagai lambang keberanian, tetapi menggambarkan secara politis warna partai yang berkuasa di Surabaya.

Industri kreatif berbasis cerita rakyat Surabaya yang berupa kerajinan terinspirasi dari cerita rakyat "Asal-Usul Surabaya" dengan gambar utamanya dua tokoh dalam cerita itu, yaitu Sura dan Baya. Kerajinan yang paling banyak diproduksi berupa miniatur patung Sura dan Baya serta tas, dompet, miniatur bus Suroboyo, topi, mainan dengan gambar patung Sura dan Baya menempel pada benda-benda kerajinan tersebut.

Karakter ikan Sura dan Baya dalam berbagai kerajinan itu pada umumnya digambarkan dalam posisi berkelahi, mengacu pada cerita "Asal Usul Surabaya" yang menceritakan perkelahian ikan Sura dan ikan Baya. Pada miniatur patung yang terbuat dari perunggu, bahkan di plakat bagian bawahnya dicantumkan sinopsis cerita "Asal-Usul Surabaya" seperti Gambar 4 berikut.



Dahulu kala, di Laut Jawa ada Hiu si Sura dan Buaya si Baya. Mereka sangat angkuh dan tak mau kalah. Mereka saling memperebutkan makanan sampai mereka bosan akan perkelahian itu. Pada saat itu mereka berdua membuat janji bahwa Baya mangsanya di daratan dan Sura mangsanya di laut. Tetapi Sura melanggarnya dan Baya tahu. Akhirnya terjadi perkelahian sengit. Mereka berdua terluka parah, Sura pun kalah dan Baya merasa puas. Tak berapa lama pun mereka mati akibat luka yang parah saat perkelahian. Untuk mengenangnya, penduduk sekitar menamainya "Surabaya".

### Desain

Cerita rakyat "Asal Usul Surabaya" terepresentasikan dalam desain batik yang diproduksi oleh Rumah Batik Putat Jaya. Rumah Batik Putat Jaya didirikan sebagai upaya untuk memberikan alternatif sumber ekonomi bagi masyarakat yang terdampak dengan ditutupnya Lokalisasi Dolly. Masyarakat di daerah sekitar Gang Dolly

diberi bekal keterampilan membatik melalui Rumah Batik dengan pembina seorang seniman/desainer bernama Mulyadi Gunawan atau Mas Pengki. Rumah batik Putat Jaya menghasilkan berbagai desain dan motif batik khas Surabaya, tidak hanya terinspirasi oleh cerita Surabaya masa lampau, namun juga menggambarkan Surabaya masa kini. Misalnya batik bermotif Surabaya sebagai kota metropolitan dengan gedung-gedung tinggi dan berbagai ikon wisata, batik dengan motif Masjid Cheng Ho, dan motif semanggi. Surabaya yang awalnya tidak memiliki tradisi batik, akhirnya memproduksi batik dan sangat terbantu dengan cerita rakyat Surabaya sebagai inspirasi untuk desain motifnya (Wawancara dengan Mulyadi Gunawan tanggal 20 April 2021). Batik Putat Jaya dipasarkan melalui butik dan galeri miliknya, sentra UMK yang difasilitasi Disperindag Pemkot Surabaya, dan melalui berbagai pameran. Berikut dua desain batik Putat Jaya yang terinspirasi oleh cerita “Asal Usul Surabaya”



Cerita Asal Usul Surabaya dalam desain batik ini terepresentasikan dalam bentuk lambang Kota Surabaya, episode perkelahian antara ikan Sura dan Baya. Desain batik ini juga masih mempertahankan tema utama cerita Asal Usul Surabaya, yakni perkelahian ikan Sura dan Baya

Alih wahana cerita rakyat “Asal Usul Surabaya” banyak dilakukan oleh desainer kaos Cak Cuk dalam berbagai desain produknya yang mengusung ciri khas Surabaya dan dimaksudkan sebagai cenderamata khas Surabaya. Pendiri Cak Cuk, Dwita Roesmika, mengatakan bahwa desain produknya terdiri atas enam kategori yang mencirikan Kota Surabaya, yaitu Surabaya kota misuh, Surabaya kota bonek, Surabaya kota esex-esex, Surabaya kota pahlawan, Surabaya kota kuliner, dan Surabaya kota buaya. Desain-desainnya juga sangat mengakomodasi keinginan para pelanggan sehingga masukan dan permintaan para pelanggan akan diwujudkan dalam desain kaos yang diproduksinya. Satu desain diproduksi secara terbatas, hanya seratus buah. Berikut beberapa desain kaos Cak Cuk yang merupakan alih wahana dari cerita rakyat “Asal Usul Surabaya” dengan berbagai perubahan yang kemungkinan besar untuk menyesuaikan dengan permintaan pasar.



Cerita Asal Usul Surabaya dalam desain batik ini terepresentasikan dalam episode perkelahian antara ikan Sura dan Baya. Desain batik ini masih mempertahankan tema utama cerita Asal Usul Surabaya, yakni perkelahian ikan penguasa laut dan penguasa daratan, Sura dan Baya.



Cerita “Asal-Usul Surabaya” dihadirkan melalui karakter Sura dan Baya yang telah menjadi lambang Kota Surabaya. Karakter Sura dan Baya dengan latar depan tugu pahlawan. Cerita rakyat Asal-Usul Surabaya hadir pada lambang Kota Surabaya yang menggambarkan perkelahian antara Sura dan Baya. Budaya Surabaya dengan penggunaan bahasa yang sarat dengan pisuhan hadir melalui tulisan “Jancok Never Ending Misuhnya”.



Cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” dengan balutan budaya Tionghoa dalam desain kaos ini mempertahankan gambar ikan Sura dan Baya dengan posisi ikan Sura berada di atas Baya. Desain kaos ini tidak hanya menunjukkan fleksibilitas karakter tokoh dalam cerita rakyat Surabaya untuk ditempatkan dalam latar yang berbeda, tetapi juga kemungkinan menggambarkan strategi produsen industri kreatif ini untuk menjangkau konsumen dari kalangan Tionghoa. Hal itu diperkuat dengan tulisan menggunakan gaya bahasa Melayu Pasar “*Kalau pigi liak-liak Surabaya, isa ndak isa bo lupa mampiro tempate Cak Cuk Surabaya, ntik daripada sampek rumah nyesel soro*”



Cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” dalam kaos ini hadir melalui karakter Sura dan Baya. Namun, karakter tokoh dan latar diubah. Sura digambarkan “bersemangat” dengan tangan mengepal, sedangkan Baya digambarkan “rebahan”. Di samping itu, ada perubahan posisi. Dalam cerita rakyat, ikan Sura berada di atas buaya, tetapi dalam desain ini gambar buaya menempel pada kata Sura dengan posisi di atas gambar Sura yang justru ditempelkan pada kata Baya.



Cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” dalam desain kaos ini dihadirkan dengan perubahan, tidak menggambarkan perkelahian dalam posisi atas bawah. Kepala ikan Sura dan Baya sama-sama menghadap ke atas dengan latar gambar jangkar sebagai simbol pelabuhan. Desain kaos ini tampaknya dibuat untuk membidik

konsumen yang senang pada nuansa-nuansa kolonial. Hal itu tampak pada tulisan “Jawa Timur” dalam bahasa Belanda dan tulisan “Indonesia” dalam bahasa Jerman, serta tulisan Soera dan Baja dengan ejaan lama (mengacu pada kata yang ada pada lambang Surabaya era kolonial).



Cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” tampak jelas dalam desain kaos ini melalui gambar Sura dan Baya dalam posisi berkelahi di semak belukar. Gambar Sura dan Baya dalam kaos ini seperti patung yang ada di depan Kebun Binatang Surabaya, Plaza Surabaya, dan Taman Surabaya. Desain kaos ini tampaknya dibuat untuk konsumen yang berasal atau berminat dari/pada budaya Jawa. Hal itu tampak dari adanya tulisan dengan aksara Jawa.



Meskipun hanya menampilkan satu tokoh, yaitu Baya, jejak cerita rakyat Surabaya hadir pada kaos ini karena tulisan di bawahnya “Lakone Arek Suroboyo” yang berarti ceritanya anak Surabaya. Perubahan karakter tokoh Baya dalam desain ini menggambarkan tokoh Baya

yang rebahan, bukan baya yang sedang berkelahi dengan Sura. Gambar Baya seperti ini banyak ditemukan dalam produk lain, seperti tas dan alat permainan tradisional.



Tokoh Baya dari cerita rakyat “Asal- Usul Surabaya” digambarkan dengan perubahan peran, bukan sebagai petarung, tetapi sebagai pembawa pesan. Bahasa yang digunakan ada bahasa Indonesia, Jawa, dan Inggris. Di samping ada tulisan ucapan selamat datang dalam bahasa Inggris, juga ada kalimat peringatan “Awas!!! Daerah ini rawan kecelakaan”.



Karakter, latar, dan posisi Sura dan Baya dalam desain kaos ini tidak mengalami perubahan. Gambaran patung ini seperti yang terdapat di depan KBS. Dalam lingkaran dalam terdapat satu patung berukuran besar dan di lingkaran luar ada enam belas gambar patung dalam ukuran kecil. Kaos ini kemungkinan dibuat untuk menyasar konsumen dari Jawa dan

Madura karena ada kata Surabaya dalam bahasa Madura (Sorbeje), ada kata Surabaya, dan Suroboyo dalam bahasa Jawa.



Cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” dalam desain kaos ini hadir dalam dua gambaran; latar belakang lambang Kota Surabaya dan latar depannya menggambarkan perubahan interpretasi dari tema “pertempuran ikan Sura dan Baya” menjadi “perjumpaan/persapaan” ikan Sura dan Baya. Ikan Sura dan Baya tidak digambarkan sedang berkelahi dengan posisi atas-bawah, tetapi sejajar dengan wajah berhadapan. Hal itu sesuai dengan pesan cinta dari desain ini sebagaimana tersurat dalam tulisan “tanda tjinta dari soerabaja” dan dalam versi bahasa Inggris “from Surabaya with love”

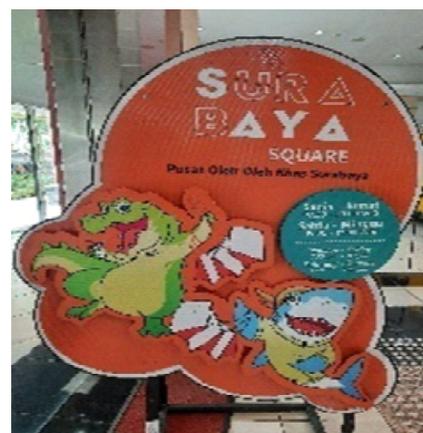
Lambang Kota Surabaya yang merepresentasikan cerita “Asal-Usul Surabaya” juga digunakan sebagai lambang klub sepakbola Persebaya, Surabaya dengan tambahan bola di bagian bawah tugu pahlawan. Logo Persebaya itu melekat pada semua produk *merchandise* Persebaya, seperti kaos, jaket, celana, rompi, syal, topi, sepatu, jam, dan tas yang kesemuanya menggunakan lambang Persebaya. Desain tersebut masih mempertahankan tema utama cerita “Asal Usul Surabaya” yaitu perkelahian Ikan Sura dan Ikan Baya.

Berbeda dengan karakter Sura dan Baya dalam desain kaos Cak Cuk yang relatif masih mempertahankan bentuk ikan Sura

dan Baya seperti gambaran dalam cerita rakyat, dalam desain kaos yang dikembangkan dari karakter Sura dan Baya dalam animasi Culoboyo menghadirkan tokoh Sura dan Baya yang telah “dimanusiakan”. Perubahan terlihat dari karakter, tema, alur, dan latar karena tokoh ikan Sura dan Baya tidak dalam peristiwa perkelahian dengan latar tanaman serta tidak menunjukkan tema perebutan wilayah kekuasaan. Tokoh Sura dan Baya dalam desain kaos berdasarkan karakter dalam film animasi ini difungsikan sebagai penyampai pesan pendidikan.



Karakter Sura dan Baya dalam cerita rakyat Asal Usul Surabaya muncul dalam berbagai desain bergaya milenial dengan warna-warna cerah dan tampilan yang ceria membawa belanja, jauh dari kesan sebagai binatang yang ganas meskipun ditampilkan dengan mulut menganga dan menampilkan gigi-giginya yang tajam. Perubahan terjadi pada bentuk fisik, karakter, latar, dan tema. Dalam desain itu, Sura dan Baya tidak dalam posisi berkelahi, tetapi pulang belanja.

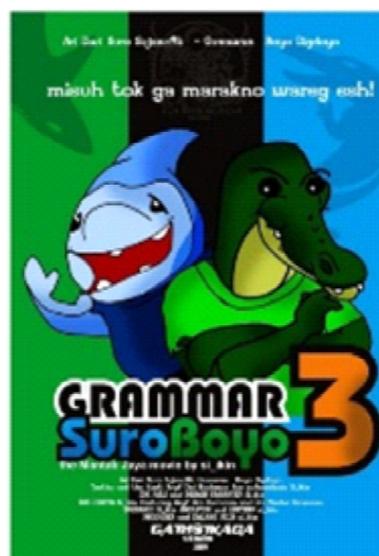


Permainan ular tangga produksi Cak Cuk menggunakan karakter Baya sebagai ikonnya, bukan ular sebagaimana biasanya dalam permainan ular tangga. Karakter baya dalam alat permainan ini mengalami perubahan penafsiran dari sumber cerita rakyatnya. Karakter Baya diperlihatkan sedang berbaring santai, tidak sedang bertarung atau menunjukkan sosok yang ganas.

### Sinematografi

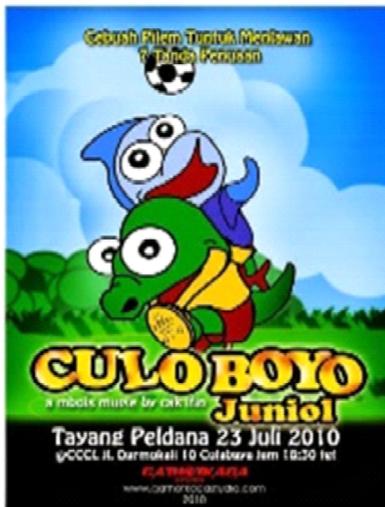
Cerita rakyat "Asal-Usul Surabaya" telah menginspirasi Cak Ikin (Mohammad Sholikhin lulusan Desain Komunikasi Visual ITS) membuat film animasi Suro dan Boyo. Ia merasa prihatin dengan kondisi masyarakat yang lebih mengenal tokoh-tokoh cerita dari animasi-animasi luar seperti Doraemon dan Spongebob. Oleh karena itu, ia mencoba membuat animasi dengan karakter lokal dan mengeksplorasinya supaya lebih menarik untuk masyarakat pada masa kini. Mengulang sukses animasi sebelumnya yang mengangkat karakter Gatotkaca, pada tahun 2007 Cak Ikin mulai menggarap animasi karakter Suro dan Boyo dengan mengubah konsep pertempuran menjadi persahabatan. Ia membuat karakter Suro dan Boyo menjauh dari legenda, tetapi mendekati pada kehidupan masa kini dengan mengeksplorasi kebiasaan *misuh* 'mengumpat'. Masyarakat Surabaya dalam berkomunikasi sering menggunakan kata-kata umpatan, tetapi umpatan masyarakat tidak sama dengan kemarahan, seringkali justru untuk menciptakan keakraban atau persahabatan. Karakter Suro dan Boyo tidak lepas dari *misuh* 'mengumpat'. Animasi itu pun diberi judul "Grammar Suroboyo" karena mengangkat tema khusus kehidupan sehari-hari dan budaya masyarakat Surabaya yang dalam komunikasinya tidak lepas dari *misuh* 'mengumpat'. Cak Ikin

memproduksi lima judul bertema Grammar Suroboyo, antara lain "Grammar Suroboyo" (2007), "Beda Grammar" (2008), "Grammar Suroboyo Mantap Jaya" (2009), "Grammar Suroboyo Kere tapi Mbois" (2011). Cak Ikin mengembangkan animasi ini menjadi bisnis karakter dengan metode *Intellectual Property Business*, yaitu sebuah bisnis *merchandise* mulai dari kaos hingga pernak pernik kecil seperti gantungan kunci dan lain-lain berdasar pada karakter film "Grammar Suroboyo" (Dewan Kesenian Jawa Timur, 2015).



Film animasi *Grammar Suroboyo* dengan judul "Mantap Jaya" ini bercerita tentang berbagai macam kuliner khas Surabaya dan asal-usulnya dikemas dalam adegan Suro dan Boyo duduk di warung dan bercakap-cakap dengan pemilik warung, menanyakan asal-usul makanan khas Surabaya. Dialog dilakukan dalam *boso Suroboyoan* lengkap dengan *pisuhan-pisuhan* "Cuk". Animasi ini dilengkapi dengan terjemahan bahasa Inggris, tetapi tidak ada terjemahan bahasa Indonesianya. Karakter Suro dan Boyo digambarkan sebagai sahabat, bukan musuh sebagaimana dalam cerita "Asal-Usul Surabaya". Ceritanya pun bukan tentang perebutan wilayah antara darat dan laut, tetapi cerita tentang kehidupan sehari-hari dan budaya masyarakat Surabaya terkini.

Film animasi *Grammar Suroboyo* itu untuk pasar dewasa karena menggunakan bahasa Suroboyoan yang cenderung kasar (Dewan Kesenian Jawa Timur, 2015). Cak Ikin akhirnya membuat film animasi khusus untuk anak-anak dengan tetap menggunakan karakter ikan Suro dan ikan Boyo dengan nama *Culoboyo Juniol*. Bahasa yang digunakan masih menggunakan basa Suroboyoan, tetapi tidak dengan umpatan-umpatan sehingga dapat dikonsumsi oleh semua kalangan. Culo Boyo adalah ucapan Suroboyo versi anak-anak yang belum bisa mengucapkan huruf “r” secara sempurna. Film animasi Culo dan Boyo dibuat dalam durasi antara dua hingga tiga menit dengan karakter utama Culo dan Boyo, Dafa serta tokoh-tokoh yang numpang lewat sesuai dengan kebutuhan cerita, seperti Mbah Mukidi dan Cak Ikin.



Film animasi *Culoboyo Juniol* yang tayang perdana 23 Juli 2010 dikhususkan untuk anak-anak, karakter Culo (Sura) dan Boyo (Buaya) digambarkan sebagai anak kecil yang belum bisa mengucapkan huruf “r” sehingga dalam dialognya kedua tokoh itu menjadi cadel. Karakter Culo dan Boyo digambarkan sebagai sahabat, ceritanya tentang kehidupan sehari-hari. Dialognya dalam bahasa Suroboyoan, tetapi tidak ada pisuhan atau umpatan. *Culoboyo Juniol* mengambil ide cerita dari kehidupan sehari-hari yang sangat aktual, baik peristiwa sosial, budaya, bahkan politik. Dalam versi

*Culoboyo Juniol*, peristiwa aktual sehari-hari dipandang dan dibicarakan dari perspektif anak-anak sehingga menjadi lucu. Film animasi ini disertai dengan terjemahan dalam bahasa Indonesia.



Animasi *Culoboyo Juniol Sinau* berbeda dengan *Culoboyo Juniol Guyonan* karena muatan edukasinya yang lebih kental untuk memberikan pemahaman tentang suatu hal, peristiwa, seperti judul “Lambang Negara”. Pada tayangan ini Culo dan Boyo belajar tentang lambang negara, butir-butir, lambang, dan maknanya. Belajar lambang negara ini disajikan dalam *boso Suroboyoan* disertai terjemahan dalam bahasa Indonesia.

Cerita “Asal-Usul Surabaya” versi animasi juga ditayangkan oleh kanal YouTube Dongeng Kita dan kanal Riri Anak Interaktif. kanal Dongeng Kita menceritakan dongeng “Asal-Usul Surabaya” dengan awal cerita yang berbeda dari tayangan “Asal-Usul Surabaya” di kanal Riri Anak Interaktif.





“Asal-Usul Surabaya” dalam kanal Dongeng Kita menceritakan hidup buaya raksasa yang ganas sebagai penguasa sungai, namanya Baya. Baya sangat pandai berburu. Sementara itu, di laut hidup seekor ikan hiu raksasa yang menguasai laut, namanya Sura. Sura merasa bosan dengan makanan yang ada di laut sehingga ia pergi jalan-jalan menyusuri sungai di antara daratan. Ia menemukan kijang di pinggir sungai dan memburunya sebagai makanan. Karena enak, Sura menjadi sering mencari makan di sungai. Di Daratan, Baya merasa heran karena mangsa buruannya terus berkurang. Akhirnya ia tahu bahwa yang memangsa makanannya adalah Sura. Mereka bertempur sehari-hari, tetapi tidak ada yang menang. Karena kelelahan, mereka membuat perjanjian. Namun, ikan Sura mengkhianati perjanjian itu sehingga terjadi pertempuran kembali. Baya berhasil menggigit ekor ikan Sura hingga putus sehingga ikan Sura lari kembali ke laut. Untuk mengenang daerah tempat ikan Sura dan Baya itu berkelahi maka dinamakan Surabaya.

Dalam kanal Riri Anak Interaktif, Bayalah yang merasa bosan dengan makanan yang ada di daratan dan sungai sehingga ia mencari makan hingga ke laut yang menjadi wilayah kekuasaan ikan Sura. Ikan Sura marah dan membalas dengan mencari makanan ke sungai. Mereka bertempur sehari-hari. Karena lelah Baya minta berdamai dan Sura pun setuju. Ikan

Sura melanggar kesepakatan sehingga mereka bertempur lagi. Sura berhasil menggigit ekor Baya hingga bengkok ke kiri Baya berhasil menggigit ekor ikan Sura hingga ekornya hampir putus. Ikan Sura kembali ke laut.

## PENUTUP

Pengalihwahan sastra lokal berupa cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” ke dalam berbagai produk industri kreatif membawa konsekuensi perubahan-perubahan sesuai dengan dengan wahana baru dan tuntutan kebutuhan. Perubahan terjadi dalam hal tema, penokohan, alur, dan latar. Pengalihwahan cerita rakyat “Asal-Usul Surabaya” juga memperlihatkan kelenturan-kelenturan cerita tersebut untuk dikontekstualisasikan dengan perkembangan zaman dan keinginan masyarakat. Tokoh utama dalam cerita “Asal-Usul Surabaya” itu menjadi ikon dan sangat lentur (cair) sehingga dapat terus menerus diproduksi dengan berbagai pemaknaan sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan tuntutan zaman. Karakter Sura dan Baya memiliki akar yang kuat karena memiliki dua “kaki” penyangga, yaitu “kaki” sejarah formal dan tradisi tutur (sejarah nonformal) yang hidup di masyarakat yang didukung oleh kondisi geografis yang menyediakan pembener bagi lahirnya karakter itu. Kemudian, diperkuat secara legal formal menjadi lambang kota dan lambang klub sepak bola. Karakter itu semakin melekat di masyarakat karena hampir di setiap sudut Kota Surabaya akan ditemukan jejaknya.

Karakter binatang dalam cerita juga telah berusia sangat lama, pada masa Hindu Budha dikenal cerita-cerita tantri. Karakter binatang juga disukai oleh anak-anak. Dengan latar belakang demikian, karakter Sura dan Baya akan dapat terus dikembangkan dalam berbagai bentuk dan dengan penafsiran-penafsiran baru untuk berbagai

kepentingan dan tujuan. Karakter tokoh Sura dan Baya mampu menginspirasi banyak orang untuk menciptakan kreasi-kreasi baru dan menggerakkan industri kreatif untuk menghasilkan keuntungan secara ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhudiat. 2008. *Masuk Kampung Keluar Kampung: Surabaya Kilas Balik*. Surabaya: Henk Publica.
- Anoegrajekti, Novi. 2013. "Sastra Lokal dan Industri Kreatif: Revitalisasi Sastra dan Budaya Using". *Atavisme*, 16 (2), 183–193
- Anoegrajekti, Novi. 2018. "Sastra Lisan Berbasis Industri Kreatif Ruang Penyimpanan, Pengembangan, dan Identitas". *Atavisme*, 21 (1), 64–80.
- Basundoro, Purnawan. 2012. *Sejarah Pemerintahan Kota Surabaya Sejak Masa Kolonial sampai Masa Reformasi (1960–2017)*. Dalam *Sejarah Pemerintahan Kota Surabaya*. Surabaya: Departemen Ilmu Sejarah FIB Unair.
- Clements, Robert. 1978. *Comparative Literature as Academic Disciplin*. New York: The Modern Association of America.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Kusumahadi, Gatot, et al. 2015. *Catatan Rintisan Kreatif Tokoh Film Jawa Timur*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Hidajat, Wiwiek. 1975. Epos sebuah Kota Pahlawan Surabaya Sepanjang Masa. Dalam *Pembakuan Hari Jadi Kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya
- Remak, Henry H.H. 1990. "Sastra Bandingan: Takrif dan Fungsi" dalam *Sastra Bandingan Kaedah dan Perspektif*. Newton P. Stallnetcht dan Horst
- Santosa, Puji. 2013. "Sastra Adiluhung dan Industri Kreatif". <http://www.researchgate.id>. Diakses tanggal 24 April 2021.
- Soekadri, Heru. 1975. Lahirnya Kota Surabaya. Dalam *Pembakuan Hari Jadi Kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya
- Suarka, I Nyoman dan I Wayan Cika. 2014. Pendayagunaan Folklor sebagai Sumber Ekonomi Kreatif di Daerah Tujuan Wisata Bali. *Atavisme*, 17 (1), 71–83.
- Timoer, Soenarto. 1975. "Surabaya dalam Dongeng Rakyat". Dalam *Pembakuan Hari Jadi Kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- — — —.1986. PN. Menjelajahi Jaman Bahari Indonesia "Mitos Cura-Bhaya". Jakarta: Balai Pustaka.
- Wellek, Rene & Austen Warren. 1990. *Teori Kesusasteraan*. Terjemahan Melani Budianta. Jakarta: Gramedia.