

EKSPLORASI NILAI SOSIAL, BUDAYA, DAN AGAMA PADA CERITA RAKYAT

Dede Endang Mascita¹⁾

¹⁾ PBSI FKIP Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia
(dedenmas68@gmail.com)



Diterima: 30 Juni 2021; Direvisi: Juli 2021; Dipublikasikan: November 2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai sosial budaya, dan nilai keagamaan yang terkandung dalam cerita mitos masyarakat Indramayu. Yang melatarbelakangi penelitian ini adalah banyak cerita rakyat Indramayu yang mengandung mitos yang belum diteliti. Objek penelitian ini difokuskan pada dua cerita mitos yang berkembang yaitu cerita *Misteri Bedug Keramat Djoko Bajul*, dan *Situs Makam Slawe*. Kedua cerita ini telah menjadi mitos masyarakat Indramayu yang berkembang secara turun temurun. Urgensi penelitian ini adalah ditemukannya nilai sosial, budaya, dan keagamaan dalam cerita tersebut serta dampaknya terhadap kehidupan masyarakat sekitarnya. Hasil eksplorasi tersebut dapat dijadikan dokumen pengetahuan tentang nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Indramayu sebagai bahan pewarisan nilai kepada generasi penerusnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Prosedurnya, yaitu: 1) membaca dan mencatat nilai-nilai yang terkandung pada kedua cerita mitos tersebut; 2) mengidentifikasi dan mengelompokkan nilai-nilai yang ada; 3) menafsirkan nilai-nilai yang ditemukan; 4) mengamati perilaku dan kehidupan masyarakat; dan 5) membahas dan menyimpulkan hasil analisis dan pengamatan. Simpulan hasil penelitian adalah: 1) bentuk mitos yang terkandung dalam cerita *Misteri Bedug Keramat Djoko Bajul* adalah keyakinan terhadap benda yang dapat membawa bencana apabila benda itu ada dan dipukul. Bentuk mitos yang terkandung pada cerita *Situs Makam Slawe* Indramayu adalah keyakinan akan keberuntungan. Nilai sosial budaya dan keagamaan pada kedua cerita itu adalah kepatuhan, kesetiaan, keteguhan, dan keharmonisan hidup bermasyarakat; dan 3) dampak mitos cerita rakyat Indramayu terhadap kehidupan masyarakatnya adalah masyarakat menganggap tabu pada bedug, dan menjadi tempat ziarah.

Kata kunci: mitos, cerita rakyat, nilai sosial budaya, nilai keagamaan, dampak sosial budaya

A. PENDAHULUAN

Cerita mitos adalah salah satu bentuk cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Cerita mitos adalah sebuah cerita yang berisi tentang cerita suatu benda, tempat, atau orang yang memiliki kekuatan tertentu yang kemudian oleh masyarakat dijadikan mitos untuk menjadi pegangan

perilaku dalam kehidupan sehari-harinya. Cerita mitos menjadi cerita yang berkenaan dengan keanehan suatu tempat, benda-benda, atau peristiwa-peristiwa yang diyakini berdampak pada kehidupan seseorang. Cerita mitos hidup dalam suatu masyarakat bukan merupakan cerita khayal atau rekaan, tetapi oleh masyarakat yang

meyakininya dianggap benar-benar terjadi dan berguna bagi kehidupannya. Mitos merupakan suatu cerita yang benar dan cerita ini menjadi milik mereka yang paling berharga, karena memiliki sesuatu yang suci, bermakna, menjadi contoh model bagi tindakan manusia, memberi makna dan nilai pada kehidupan ini. Jadi, cerita mitos merupakan sebuah cerita yang mengandung unsur keyakinan terhadap sesuatu hal dan berdampak pada kehidupan sosial budayanya¹.

Daerah Pantura, tepatnya Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat adalah salah satu daerah yang memiliki banyak cerita rakyat berbentuk mitos. Ceritanya banyak yang berkaitan dengan terjadinya tempat, benda-benda kramat, dan orang-orang kuat yang dikramatkan. Cerita mitos yang berkembang di wilayah Indramayu adalah jenis cerita yang berkaitan dengan tempat-tempat yang dianggap dapat memberikan keberuntungan atau ketidakberuntungan dalam hidup, benda-benda yang dianggap memiliki nilai spiritual, dan orang-orang yang dianggap memiliki kekuatan supranatural.

Cerita mitos yang berkembang di lingkungan masyarakat Indramayu cukup banyak. Masih banyak yang belum dikaji baik untuk kepentingan budaya maupun untuk kepentingan pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian yang bersifat eksploratif untuk menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita mitos tersebut.

Yang menjadi objek penelitian ini adalah dua cerita mitos yang berkembang di kabupaten Indramayu yaitu cerita "*Misteri Bedug Keramat Djoko Bajul*", dan cerita "*Situs Makam Slawe*". Alasan pertama, pemilihan kedua cerita tersebut adalah

karena kedua cerita ini memiliki keunikan. Alasan kedua adalah tujuan penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi nilai dan dampak sosial budaya serta keagamaannya. Untuk alasan kedua ini, ada pada kedua cerita tersebut.

Keunikan cerita "*Misteri Bedug Keramat Djoko Bajul*" tersebut melahirkan mitos tentang "Bedug Keramat" yang mengandung cerita khayali tapi diyakini kebenaran ceritanya. Mitosnya adalah kalau ditabuh akan muncul segerombolan buaya putih. Keunikan cerita "*Makam Slawe*" adalah mengandung unsur cerita babad Indramayu. Ceritanya menceritakan seorang perempuan sakti Nyi Endang Dharma, yang tidak mau dinikahi oleh Pangeran Guru yang kemudian bertarung untuk mempertahankan egonya sampai pangeran guru dan 24 prajuritnya tewas, yang kemudian dimakamkan di daerah Indramayu, yang kemudian diberi nama "Makam Slawe" karena jumlah yang dimakamkan berjumlah 25. Mitos yang diyakini adalah masalah keberuntungan apabila seseorang menghitung secara tepat jumlah makam 25. Hal itu dikarenakan tiap orang dapat menghitung secara tepat jumlah makam tersebut.

Yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah nilai sosial, nilai budaya, nilai keagamaan, dan dampak nilai-nilai tersebut terhadap kehidupan bermasyarakatnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menemukan nilai-nilai tersebut untuk menambah khasanah nilai kearifan lokal daerah Indramayu, menambah teori tentang nilai, dan mendokumentasikannya untuk kepentingan pendidikan dan pewarisan nilai pada generasi penerusnya.

¹ Hary Susanto. *Mitos Menurut Pemikiran Mircea Eliade*. (Yogyakarta: Kanisius, 2007) h.7

Cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya nenek moyang yang terus hidup di masyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian kebudayaan kolektif yang diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat (folklor) adalah bagian dari kebudayaan yang bersifat tradisional, tidak resmi (*unofficial*), dan nasioanal. Cerita rakyat lahir dalam bentuk tuturan yang berfungsi sebagai media informasi dan pewarisan nilai-nilai kehidupan yang berlaku di lingkungan masyarakatnya². Taylor menyebutkan bahwa cerita rakyat diwariskan dari tradisi, melalui kata-kata dari mulut-kemulut maupun dari praktik adat istiadat. Dengan demikian, cerita rakyat adalah wujud budaya yang diturunkan dan diwariskan secara turun-temurun melalui tuturan (lisan)³.

Berbagai jenis cerita rakyat berkembang di masyarakat. Bascom membagi cerita rakyat menjadi 3 jenis, yaitu mitos (*myth*), legenda (*legend*), dongeng (*folktale*)⁴. Contoh dari ketiga jenis cerita rakyat tersebut adalah cerita mitos *Dewi Sri (Dewi Padi)*, cerita legenda *Malin kundang, Sangkuriang*, dan cerita dongeng *Si Kancil dan Buaya*.

Mitos berasal dari kata Yunani *mutos* yang mengandung arti cerita yang dilahirkan pada tahap-tahap awal sejarah, dengan gambaran-gambaran fantastiknya (dewi-dewi, pahlawan-pahlawan legendaris, peristiwa-peristiwa besar dan sebagainya)⁵. Mitos merupakan cerita yang berupaya mempopulerkan dan menjelaskan gejala-gejala alam dan masyarakat yang

berbeda⁶. Mitologi atau mitos merupakan kumpulan cerita tradisional yang biasanya diceritakan secara turun tenurun dari generasi ke generasi di suatu bangsa atau rumpun bangsa⁷. Secara singkat dapat dikatakan bahwa istilah mitos mengacu pada sebuah cerita yang berisi tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut.

Mitos terbentuk dari usaha manusia dalam rangka memahami fenomena alam. Menurut Zeffry menyebutkan ada beberapa kategorisasi mitos, yaitu: 1) *mitos kosmogonis*, yakni mitos yang berisi cerita atau keterangan-keterangan mengenai asal-usul kejadian alam semesta; 2) *mitos theogonis*, dan *antropogonis*, yakni mitos yang memberi penjelasan mengenai asal-usul para dewa dewi, sekaligus bercerita tentang sisi kepahlawanan manusia setengah dewa ataupun manusia seutuhnya. Mitos *mitos theogonis*, dan *antropogonis* ini kemudian berkembang menjadi cerita-cerita kepahlawanan⁸.

Di dalam setiap cerita rakyat termasuk mitos yang dikembangkan oleh suatu masyarakat, tentu ada nilai-nilai yang ingin disampaikan. Baik sebagai ajaran berinteraksi dalam suatu masyarakat, maupun sebagai pewarisan nilai-nilai luhur pada generasi penerusnya. Nilai-nilai itu adalah nilai keagamaan (religius), nilai sosial, nilai budaya, dan nilai estetika. *Nilai keagamaan* berkaitan dengan kepercayaan dan keyakinan seseorang terhadap tuhan. Nilai keagamaan berdasarkan pada ajaran

² Ida Bagus Putra Yadnya *Folklor Esoterik dan Eksoterik*, Widya Pustaka, Th II No 1 Agustus, Denpasar: Fs Udayana. H.25-28

³ James Danandjaja, James. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. (Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti,2007) h.31

⁴ James Danandjaja, James. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. (Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti,2007) h.50

⁵ Zeffry. *Manusia Mitos dan Mitologi*. (Jakarta: Fakultas sastra Universitas Indonesia,1998). h.2

⁶ Bagus Lorens. *Kamus Filsafat*. (Jakarta: PT Gramedia. 2002) h.657-658

⁷ Edith Kurzweil *Jaringan Kuasa strukturalisme dari Levi-Strauss* (2010) h.21-22

⁸ Zeffry. *Manusia Mitos dan Mitologi*. (Jakarta: Fakultas sastra Universitas Indonesia,1998). h.9-10

Islam adalah: iman, Islam, ihsan, taqwa, ikhlas, tawakkal, syukur, dan shabar. Ke-imaan-an adalah nilai utama sebagai perwujudan keyakinan pengakuan terhadap keesaan dan kekuasaan Allah SWT. Keyakinan tiada dzat yang lain dan tiada yang memiliki kekuasaan selain Allah SWT.

Nilai sosial berkaitan dengan aturan dan norma yang berlaku bagi manusia sebagai pedoman berinteraksi dengan manusia lainnya dalam lingkungan masyarakatnya. *Nilai budaya* berkaitan dengan kebiasaan, pemikiran, dan hasil cipta manusia yang menjadi pedoman bagi kehidupan di lingkungan masyarakatnya. *Nilai moral* berkaitan dengan norma nilai baik dan buruk suatu tindakan atau perbuatan manusia dalam lingkungan masyarakatnya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil analisis terhadap cerita rakyat yang ada di masyarakat Indramayu. Analisis difokuskan pada jenis mitos dan nilai sosial budaya yang ada pada cerita rakyat tersebut. Di samping menganalisis isinya, penelitian ini juga mengamati dampak cerita tersebut pada kehidupan sosial budaya masyarakat sekitarnya.

Sumber data penelitian ini adalah dua cerita rakyat Indramayu yaitu *Bedug Keramat Djoko Bajul*, dan *Situs Makam Slawe*. Sumber data diperoleh dari informan Juru Kunci, 2 warga di sekitar kompleks Makam Slawe dan 2 orang warga Juntinyuat lokasi Indramayu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik

simak, libat, dan catat. Teknik simak yaitu melalui wawancara tidak terstruktur dengan cara berdialog sambil bersilaturahmi dengan informan yang telah dipilih. Teknik libat dilakukan melalui pengamatan langsung dengan cara mengamati perilaku keseharian warga dalam berkativitas terutama berkaitan dengan hal-hal yang diteliti. Teknik catat dilakukan dengan cara mencatat baik data lisan maupun tertulis.

Data yang dianalisis berupa cerita, informasi, dan fakta yang terjadi berdasarkan pengamatan penulis yang berkaitan dengan fokus penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah 3 tahapan yang dikemukakan Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan⁹. Reduksi data adalah pemilihan data yang akan dianalisis. Penyajian data adalah mendeskripsikan dan menganalisis data hasil reduksi. Penyimpulan adalah menyimpulkan hasil analisis berdasarkan pada permasalahan yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Sosial Dan Nilai Budaya Dalam Cerita Mitos “Bedug Keramat’ Dan “Makam Selawe”

Berdasarkan hasil analisis terhadap kedua cerita mitos dan berdasarkan pada hasil pengamatan terhadap aktivitas masyarakatnya diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1. Mitos dalam cerita rakyat *Bedug Keramat dan Makam Selawe***
 - a. Mitos “bencana dan ornamen mesjid” dalam cerita rakyat *Bedug Keramat***

⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014) h.246-253

Cerita Rakyat ini berkembang di desa Jatisawit, kabupaten Indramayu. Ceritanya mengisahkan tentang sepasang suami istri yang bernama Ki Kamal dan isterinya Nyi Santi. Mata pencaharian mereka adalah menjala ikan di sungai. Suatu hari dia Ki Kamal menemukan seekor anak buaya. Anak buaya itu di bawa pulang dan dirawatnya sampai besar. Pada suatu malam, saat bulan purnama, buaya yang telah menjadi besar itu menjelma menjadi manusia, lelaki yang gagah dan tampan, yang kemudian mengaku bernama Joko Bajul. Joko Bajul bertemu dengan seorang gadis yang bernama Katijah, anaknya Lurah Jatisawit, Ki Kuwu Sardana. Katijah tertarik dan ingin menikah dengan Joko Bajul. Akhirnya, keduanya menikah. Kemudian, Joko Bajul membawa Katijah ke negaranya di dasar laut. Suatu hari, ketika Joko Bajul mau pergi bekerja, dia pesan kepada isterinya supaya jangan naik ke atas para (rumah bagian atas). Akan tetapi, istrinya melanggar pesan itu. Istrinya, karena penasaran akan pesan suaminya, ia naik ke atas hingga tak menyadari, kalau ia sampai ke daratan. Katijah bingung melihat dan menangis menyesal, sambil pulang ke rumah ayahnya. Seminggu sesudah kejadian itu, Joko Bajul datang ke rumah Ki Kuwu Jatisawit untuk menanyakan isterinya. Sesudah bertemu, Katijah tidak mau diajak kembali bersama-sama Joko Bajul, akhirnya dia berpesan kepada rakyat Jatisawit: “Kalau nanti ada ribut-ribut di desa Jatisawit atau ada serangan dari desa lain, bunyikan bedug ini dan nanti saya akan datang memberi bantuan”. Bedug itu dibuat oleh Joko Bajul sendiri dan diserahkan kepada Kuwu Jatisawit. Joko Bajul pulang ke negaranya di dasar laut. Karena kejadian yang menakutkan itu, di desa Jatisawit sampai sekarang tidak pernah

membunyikan bedug. Masyarakat takut memukul bedug. Karena kalau bedug dipukul/dibunyikan, diyakini akan ada buaya datang. Akhirnya, bedug itu dihanyutkan di sungai. Masjid Jatisawit tidak mempunyai bedug lagi.

Hampir seluruh masyarakat Indramayu khususnya di desa Jatisawit mengetahui isi cerita “Bedug Keramat (Joko Bajul)”. Masyarakat Jatisawit mempercayai cerita tersebut, benar-benar ada dan terjadi. Mitos dalam cerita Joko Bajul ini merupakan mitos yang berkaitan dengan keyakinan terhadap dampak dari sebuah benda ketika digunakan. Yang dimaksud benda dalam hal ini adalah Bedug. Bedug adalah sejenis alat yang berbunyi kalau dipukul/ditabuh berukuran besar terbuat dari kayu yang di tengahnya bolong dan bagian yang dipukulnya menggunakan kulit sapi atau kerbau. Bedug merupakan ornamen yang ada di mesjid sebagai ciri khas masyarakat yang beragama Islam. Bedug biasanya digunakan untuk memberitahukan tibanya waktu sholat.

Karena mitos Joko Bajul tersebut, ornamen bedug yang seharusnya menghiasi mesjid menjadi tidak ada. Keyakinan yang kuat masyarakat Jatisawit terhadap mitos akan munculnya buaya-buaya apabila bedug itu dipukul, menyebabkan masyarakat Jatisawit menghilangkan bedug tersebut di setiap mesjidnya. Bahkan sampai sekarang masyarakat Jatisawit tidak pernah melanggar amanat yang disampaikan oleh Joko Bajul untuk membunyikan bedug. Untuk menandai tibanya waktu sholat, masyarakat menggantinya dengan kentongan.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di sekitar wilayah Jatisawit ternyata tidak ada satupun tempat beribadat umat Islam khususnya mesjid yang

menggunakan bedug. Padahal bedug adalah simbol dari sebuah mesjid. Hasil pengamatan ini didukung oleh penjelasan dari 2 orang responden pengurus mesjid yang mengatakan bahwa mesjid di sekitar Jatisawit tidak menggunakan bedug untuk petunjuk waktu solat 5 waktu. Menurut mereka hal itu dilakukan bukan karena mempercayai akan bencana yang dikhawatirkan datang sesuai mitos, tetapi karena mereka memegang teguh pada amanat para leluhurnya. Selain itu, pengurus mesjid menjaga keseimbangan dari nilai sosial dan nilai keagamaan di lingkungan masyarakat tersebut agar tetap harmonis dan damai.

b. Mitos dalam Cerita Rakyat “Makam Selawe”

Makam Selawe terletak di Desa Dermayu, Kecamatan Sindang Kabupaten Indramayu. Makam Selawe adalah salah satu situs yang memiliki kaitan erat dengan sejarah berdirinya Indramayu. Cerita makam Slawe memiliki banyak versi. Salah satu versinya menurut Dasuki (1977) adalah menceritakan Raden Arya Wiralodra yang berhasil membuka hutan dan membuat padukuhan di sekitar sungai Cimanuk yang kemudian diberi nama Dukuh Cimanuk. Pedukuhan ini tempatnya subur sehingga banyak pendatang. Salah satu pendatang adalah Nyi Endang Dharma dari Sumedang. Kedatangannya diterima Ki Tinggil, orang kepercayaan Raden Arya Wiralodra yang pada saat itu sedang mengunjungi orang tuanya di Bagelen. Kedatangan Nyi Endang Dharma ini bertujuan untuk menyebarkan agama Islam, ilmu bela diri, dan ilmu pertanian.

Kecantikan Nyi Endang Dharma tersebar sampai kepada Pangeran Guru di Tanah Palembang. Pangeran Guru mendengar bahwa Nyi Endang Dharmaseorang perempuan cantik dan

sakti. Dia beserta ke-24 santrinya itu datang ke Padukuhan Cimanuk dan menemui Nyi Endang Dharma dan berniat untuk memperisterinya. Namun, niat Pangeran Guru tersebut ditolak Nyi Endang Dharma, yang mengakibatkan terjadi pertarungan. Dalam pertarungan itu Nyi Endang Dharma membunuh 25 orang, yaitu Pangeran Guru dan 24 santrinya. Ke-25 orang itu dimakamkan dalam satu kompleks yang kemudian dikenal dengan makam Selawe (makam yang jumlahnya 25).

Pertarungan yang membuat kehancuran Dukuh Cimanuk dilaporkan Ki Tinggil ke Raden Arya Wiralodra. Raden Arya Wiralodra pun kembali ke Padukuhan Cimanuk untuk meminta pertanggungjawaban Nyi Endang Dharma atas kerusakan yang terjadi di padukuhannya. Tentu saja tuduhan itu ditolak Nyi Endang Dharma. Pada akhirnya, keduanya bertempur sampai berbulan-bulan dan tahun. Dalam pertarungan itu, Nyi Endang Dharma terdesak dan kewalahan menghadapi kesaktian Raden Arya Wiralodra. Nyi Endang Dharma pun menceburkan diri ke pusaran Sungai Cimanuk. Setelah peristiwa itu terjadi, terdengarlah suara tanpa rupa: “Raden Arya Wiralodra, tolong abadikan nama Nyi Endang Dharma.” Dari permintaan itu lahirlah nama kota “Indramayu” dari nama Nyi Endang Dharma Ayu.

Makam Selawe bagi sebagian masyarakat Indramayu dan masyarakat luar yang mempercayai dunia spiritualis menjadi bagian dari mitologinya. Makam Selawe menjadi mitos bagi orang-orang yang menyakini bahwa kalau berziarah ke tempat itu akan membawa keberuntungan. Keberuntungan tersebut ditentukan oleh ketepatan menghitung jumlah makam. Mitos yang berkembang kalau ada orang

yang tepat menghitung jumlah makam sebanyak 25, maka dia akan mendapatkan keberuntungan dalam hidupnya. Hal itu dikarenakan adanya perbedaan jumlah dari hitungan setiap orang. Ada yang menghitung jumlahnya 24 atau 26 bahkan ada yang menghitung 27.

2. Nilai-Nilai Sosial Budaya dalam cerita rakyat

Cerita rakyat yang berkembang pada suatu daerah tidak hanya mengandung unsur hiburan, dan keindahan, tetapi mengandung pula unsur pelajaran sebagai alat untuk pewarisan nilai-nilai yang menjadi pedoman hidup warganya. Mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. Nilai-nilai itu biasanya disampaikan melalui petatah-petitih (nasihat) dan pamali (pantangan) yang berupa larangan mengerjakan sesuatu. Kalau pantangan itu dilanggar, maka akan berdampak negatif pada yang melakukannya

Pesan yang terkandung dalam cerita “Bedug Kramat (Joko Bajul) di antaranya adalah sebagai berikut. *Pertama, Jangan terlalu cepat mengambil keputusan.* Nilai ini tampak pada sikap tokoh wanita yang bernama Katijah. Katijah mengambil keputusan dengan cepat untuk menikah dengan Joko Bajul. Padahal belum kenal asal-usul dan keluarganya. Katijah hanya terpesona dengan kegantengan Joko Bajul. Keputusan yang diambil Katijah ternyata berbuah petaka saat ia mengetahui bahwa Joko Bajul adalah seorang siluman buaya putih. Hal ini menjadi bahan pelajaran bahwa mengambil keputusan tanpa pertimbangan akan berakibat fatal. Cerita ini menjadi contoh bagi masyarakat khususnya kaum perempuan ketika berkenalan dengan seorang laki-laki. *Kedua, patuh pada amanat.* Amanat atau pesan seseorang harus dipegang teguh.

Apabila amanat itu dilupakan maka akan berdampak negatif pada dirinya dan lingkungan di sekitar dirinya. Hal ini tampak pada peristiwa ketika Joko Bajul ingin pergi bekerja, ia berpesan kepada Katijah untuk jangan naik ke atas para (lobang dibagian atap rumah). Namun, karena tidak teguh memegang amanat, Katijah dengan rasa penasaran yang kuat, akhirnya ia naik ke atas para. Akibatnya, Katijah keluar dari negara suaminya dan kembali ke rumahnya. Ia berpisah dari suaminya. *Ketiga, bersikap jujur.* Kejujuran adalah nilai kehidupan yang tinggi. Namun nilai ini kadang-kadang suka dikesampingkan dengan berbagai alasan. Dalam cerita Joko Bajul ini, tampak dari peristiwa Ki Kamal dan Nyai Santi yang tidak jujur dengan mengakui Joko Bajul sebagai anaknya karena alasan kasihan pada Ki Sandra ketika ingin menikahkan Katijah dengan Joko Bajul.

Dalam cerita “Makam Selawe” nilai yang dapat diambil adalah nilai kesetiaan. Cerita rakyat ini menjadi simbol **kesetiaan** para prajurit terhadap pemimpinnya sampai ia harus mati. Kesetiaan para prajurit adalah menjadi sebuah nilai yang diyakini melekat pada masyarakat Indramayu. Masyarakatnya taat pada titah perintah pimpinannya yang memerintah. Hal itu tampak dari Bupatianya beberapa kali terpilih dan menurunkannya pada keluarganya.

Nilai lain dari cerita ini adalah nilai tidak memaksakan kehendak pada orang lain. Hal ini dapat dilihat dari peristiwa pemaksaan Pangeran Guru kepada Nyi Endang Dharma. Peristiwa itu memberikan gambaran bahwa memaksakan kehendak itu akan membawa akibat yang fatal. Sikap Pangeran Guru yang memaksakan diri untuk menikahi Nyi Endang Dharma walaupun sudah ditolaknyanya menyebabkan

terjadinya peperangan. Karena sikapnya itu, Pangeran Guru dan ke-24 santrinya terbunuh dengan sia-sia.

Kedua cerita tersebut setelah dicermati mengandung nilai sosial, budaya, dan agama. Nilai-nilai seperti: *kehati-hatian* (jangan terlalu cepat mengambil keputusan), *patuh pada amanat, bersifat jujur, setia pada pemimpin, dan tidak memaksakan kehendak*, merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sosial, berbudaya, dan beragama. Nilai kehati-hatian merupakan nilai yang harus dimiliki oleh siapapun. Memutuskan sesuatu jangan dilakukan secara tergesa-gesa tanpa pertimbangan terlebih dahulu. Menerima sesuatu dengan hanya melihat penampilan luar akan berbuah penyesalan apabila dikemudian hari penampilan luar itu tidak sesuai dengan isinya. Nilai patuh pada amanat, merupakan nilai prinsip yang harus tetap dipegang orang yang diberi amanah walaupun diiming-imingi sesuatu. Kepatuhan adalah nilai positif yang harus dimiliki setiap orang agar bisa memegang amanat dari siapapun. Nilai kejujuran, merupakan nilai positif yang harus dimiliki setiap orang. Dengan kejujuran, tidak ada orang yang merasa dirugikan. Nilai kesetiaan terhadap pimpinan adalah nilai yang harus dimiliki oleh setiap warga negara. Tanpa ada kesetiaan pada pimpinannya, maka tidak ada pengkhianatan terhadap pimpinannya. Nilai tidak memaksakan kehendak adalah bagian nilai yang memberikan haknya pada setiap orang, karena setiap orang memiliki hak untuk melakukan sesuatu.

Dalam kehidupan di masyarakat nilai-nilai tersebut penting karena akan memberikan keserasian hidup bermasyarakat. Dalam kehidupan berbudaya, kejujuran, kesetiaan, tepo seliro adalah budaya yang harus dilestarikan agar

hidup ini aman tenteram. Demikian juga dengan kehidupan beragama, nilai-nilai tersebut merupakan ajaran yang tercantum pada Al-quran dan pada tuntunan sunnah Rasul.

3. Dampak Sosial, budaya, dan agama dari mitos cerita rakyat

Cerita “Bedug Kramat (Joko Bajul)” mengandung unsur mitos seperti kesaktian yang dimiliki oleh Joko Bajul. Ia adalah seekor buaya putih tetapi bisa berubah menjadi laki-laki ganteng sehingga bisa menikah dengan Katijah. Perkawinan berbeda alam, yaitu alam manusia dan alam siluman berujung pada pelarian mengharuskan Katijah tinggal dengan suaminya di negara siluman. Namun, karena kerinduannya ke alam manusia, Katijah meninggalkan alam siluman. Pada saat Joko Bajul mau menjemput Katijah untuk kembali ke alam siluman, Katijah menolaknya, Joko Bajul tidak memaksanya, hanya berpesan pada istrinya itu, agar memukul bedug apabila perlu bantuan darinya. Apabila bedug itu ditabuh maka akan ada pasukan buaya putih yang datang. Pesan inilah yang menjadikan cerita ini ber-mitos. Masyarakat secara turun temurun meyakini hal itu. Keyakinan akan adanya segerombolan buaya putih apabila masyarakat menabuh bedug. Inilah keyakinan yang ditakutkan oleh masyarakat Jatisawit sehingga masyarakat itu mengeramatkan bedug untuk tidak ditabuh.

Cerita rakyat “Bedug Kramat (Joko Bajul)” dianggap oleh penduduk Indramayu khususnya di desa Jatisawit benar-benar terjadi dan nyata. Penduduk Jatisawit mempercayai “Bedug Kramat (Joko Bajul)” memang pernah dialami oleh para nenek moyang mereka. Mitos yang terkandung di dalam cerita rakyat tersebut masih dijadikan kepercayaan bagi masyarakat sebagai pelestrarian nilai budaya yang berkembang

di desa Jatisawit. Sampai sekarang mereka masih meyakini cerita tersebut sebagai bagian dari mitologi masyarakat Jatisawit. Dampak dari keyakinan tersebut adalah bedug menjadi benda keramat. Oleh karena itu, secara turun temurun keyakinan akan mitos buaya putih telah melekat dan bagian dari kesepakatan tidak tertulis pada masyarakat. Keyakinan itu telah menjadikan salah satu ciri daerah yang tidak menggunakan bedug sebagai alat atau ornamen di mesjid atau musholanya. Perwujudan Joko Bajul oleh masyarakat Jatisawit disimbolkan sebagai buaya putih dan replika buaya putih itu telah menjadi bagian budaya untuk diarak berkeliling desa pada setiap tanggal 17 Agustus.

Mitos yang melekat pada sebagian masyarakat Jatisawit sudah jelas berlebihan dan meyakini sesuatu diluar ajaran Islam, bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan kejadian di alam adalah kehendak Allah swt. bukan karena sebuah benda "bedug". Apalagi bedug adalah salah satu simbol yang melekat dengan masyarakat penganut agama Islam. Penganut agama Islam tentu saja akan disebut musyrik ketika meyakini sesuatu benda memiliki pengaruh kuat dalam kehidupan manusia.

Berbeda dari cerita mitos "Bedug Keramat" yang berlatar dari kehidupan dua alam, yaitu alam manusia dan siluman. Cerita rakyat lainnya yang berlatar kerajaan dan pemaksaan kehendak dari daerah Indramayu adalah cerita "Makam Slawe". Cerita ini juga telah menjadi keyakinan yang melekat pada masyarakat Indramayu dan berkembang seiring dengan perkembangan pemikiran dan pengetahuan dalam sebuah daerah. Pemikiran-pemikiran tersebut tentu saja bertolak belakang dengan pemikiran yang lebih modern yang berpikir tentang sesuatu lebih realistis.

Keyakinan dan pemikiran terhadap situs 25 makam selawe ini merupakan sebuah keyakinan yang kebenarannya ditentukan oleh sugesti setiap orang. Apabila sugestinya kuat, kemungkinan kebenaran jumlah makam yang berjumlah 25 itu terbukti. Sebaliknya, kalau sugestinya tidak kuat, maka jumlah makam tersebut tidak pernah bulat 25 makam. Hal ini tentu saja berdampak pada pelemahan keyakinannya terhadap agama Islam. Dampak keyakinan yang berlebihan pada suatu mitos secara langsung telah melemahkan imannya pada ketauhidan.

Dampak sosial ekonomi dari cerita "Makam selawe" ini adalah hidupnya perekonomian di area kompleks makam. Makam tersebut menjadi sebuah situs yang banyak dikunjungi oleh orang-orang yang memiliki kepercayaan kepada mitos suatu tempat. Mereka yang datang tidak hanya dari daerah Indramayu, tetapi juga dari luar Indramayu.

Mitos makam selawe juga telah memberikan dampak secara sosial dan budaya. Dampak *sosial*-nya adalah adanya kebersamaan di antara warga sekitar makam. Setiap hari Jumat, warga sekitar secara bergotong royong membersihkan area makam Selawe dan makam sekitarnya. Dampak ini dipengaruhi oleh faktor banyaknya pengunjung yang bertujuan berziarah ke makam tersebut. Masyarakat yang meyakini pada hal yang bersifat spiritualitas mengunjungi makam itu untuk berbagai tujuan, misalnya: untuk keberkahan, dan untuk keberuntungan. Mereka menganggap situs-situs yang memiliki nilai sejarah memiliki unsur magis yang tinggi untuk hidup dan kehidupannya. Oleh karena itu, ada dampak lain yaitu dampak secara *ekonomi*, daerah sekitar makam bermunculan pedagang kaki lima, sehingga suasananya menjadi ramai. Dari

segi *budaya*, masyarakat Inrdramayu khususnya daerah sekitar makam selawe adalah keyakinan terhadap hal-hal yang bersifat mistis.

Keyakinan terhadap sesuatu di luar nalar, mengenai keberuntungan atau mendapat berkah lainnya dari situs Makam Slawe adalah keyakinan yang berlebihan. Mitos “kalau mengitung jumlah makam sebanyak 25 dengan tepat, dan akan memberikan keberuntungan atau keberkahan pada yang menghitungnya telah memberikan dampak negatif pada keimanan seseorang, khususnya yang beragama Islam. Ajaran agama Islam sudah jelas mengukuhkan kepada seseorang yang meyakini kekuatan lain selain Allah swt. dan bahkan diharamkan mendatangi kuburan untuk meminta sesuatu.

Mitos pada dua cerita yang berkembang di masyarakat Indramayu termasuk pada jenis keyakinan masyarakat terhadap “benda” dan “tempat”. Keyakinannya itu adalah apabila melanggar larangan yang telah diyakini, maka akan berpengaruh buruk kepada kehidupannya. Peristiwa tersebut menurut Mircea Eliade sebagai suatu cerita yang benar dan cerita ini menjadi milik mereka yang paling berharga, karena memiliki sesuatu yang suci, bermakna, menjadi contoh model bagi tindakan manusia, memberi makna dan nilai pada kehidupan ini¹⁰.

Jenis mitos terhadap benda dan tempat ini merupakan sebagian mitos yang ada di daerah Indramayu. Ada benda dan tempat yang lain yang dikeramatkan seperti makam Arya Wiralodra dan makam Mbah Brama yang dimitoskan dapat memberikan kekuatan spiritual atau keinginan dunianya cepat terkabul. Selain itu, ada jembatan kali

Sewo yang memiliki mitos menolak bala dengan melemparkan uang koin di sekitar jembatan.

Mitos dari cerita yang berkembang di masyarakat itu setidaknya telah melahirkan tiga nilai, yaitu, nilai sosial dan budaya serta nilai religius. *Nilai sosial* berkaitan dengan aturan dan norma yang berlaku bagi manusia sebagai pedoman berinteraksi dengan manusia lainnya dalam lingkungan masyarakatnya. *Nilai budaya* berkaitan dengan kebiasaan, pemikiran, dan hasil cipta manusia yang menjadi pedoman bagi kehidupan di lingkungan masyarakatnya. Dari mitos dalam cerita rakyat di atas, nilai sosial budaya yang muncul adalah nilai kesetiaan kepada pemimpin, nilai jangan memaksakan kehendak, nilai kecintaan terhadap suatu tempat, nilai kebersamaan atau toleransi. Nilai kesetiaan dan nilai jangan memaksakan kehendak terdapat pada cerita “Makam Slawe” Nilai kecintaan terhadap suatu tempat dan nilai kebersamaan terdapat pada cerita “Bedug Keramat”. Nilai sosial tersebut telah menjadi budaya yang secara turun temurun dari beberapa generasi di daerah Indramayu. Nilai sosial budaya tersebut menjadi bagian dari nilai kearifan lokal yang terus dilestarikan sebagai sebuah warisan budaya yang luhur yang diturunkan dari nenek moyangnya.

Ada beberapa dampak yang terjadi dari perkembangan mitos kedua cerita tersebut. Misalnya, makam Slawe menjadi tempat wisata ziarah. Secara tidak langsung mengangkat perekonomian masyarakat sekitarnya. Masyarakat setempat dapat berjualan untuk melayani para tamu yang datang ke tempat itu. Berbeda dari dampak makam Slawe, dampak dari cerita Joko

¹⁰ Susanto, P.S. Hary. *Mitos Menurut Pemikiran Mircea Eliade*. (Yogyakarta: Kanisius,1987) h.7

Bajul adalah tidak adanya bedug di mesjid – mesjid di daerah Jatisawit.

Nilai Keagamaan berkaitan dengan kepercayaan dan keyakinan seseorang terhadap tuhan. Nilai keagamaan yang muncul dari kedua mitos cerita rakyat Indramayu tersebut tentu saja untuk masyarakat yang menganut agama Islam sangat bertolak belakang dengan keyakinan dan ajaran agama Islam, yang mengajarkan bahwa segala sesuatu yang terjadi itu atas kehendak Allah swt. tidak ada kekuatan apapun selain kekuatan-Nya. Tidak ada benda yang memiliki kekuatan atau kekuasaan mempengaruhi kehidupan manusia kecuali atas izin-Nya. Hal yang berkaitan dengan keyakinan lain selain kepada Allah. Allah *Ta'ala* telah berfirman: “*Sembahlah Allah dan janganlah kalian mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun*” (An-Nisaa` : 36).

Melalui firman Allah *Ta'ala* tersebut telah menunjukkan kepada manusia bahwa janganlah meyakini dan menyembah selain kepada Allah swt. Keyakinan terhadap benda dan tempat yang dianggap dapat memberikan keberuntungan atau ketidakberuntungan dalam hidup, merupakan nilai spiritual yang tumbuh di masyarakat tradisional. Hal tersebut tentu saja dapat merusak nilai keimanan kita kepada Allah *Ta'ala*. Dalam bentuk apapun keyakinan yang berlebihan terhadap benda dan tempat tertentu merupakan bagian dari syirik. Sebagai muslim kita mempunyai keyakinan, segala sesuatu yang terjadi di bumi dengan isinya merupakan kehendak-Nya. Seperti firman Allah *Ta'ala* : “*Dialah yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagi kalian dan langit sebagai atap, dan Dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia menghasilkan dengan hujan itu segala buah-buahan sebagai rezeki untuk kalian; karena itu janganlah kalian*

mengadakan sekutu-sekutu bagi Allah, padahal kalian mengetahui” (Al-Baqarah : 22).

Jadi, jelas apabila ada kejadian atau peristiwa yang terjadi bukan karena melanggar mitos tersebut. Itu karena kehendak Allah. Janganlah takut kepada sesuatu selain kepada Allah, karena Allah-lah sebaik-baik pelindung.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap dua cerita rakyat tersebut ditemukan hal-hal sebagai berikut. 1) Berdasarkan kajian mitologi, cerita tentang “Bedug Keramat” telah melahirkan mitos tentang bedug sebagai ornamen mesjid yang tidak dipasang di mesjid, karena ketakutan akan terjadi sesuatu bencana apabila di pasang. Cerita “Makam Slawe” telah melahirkan mitos akan mendapat keberuntungan apabila bisa menghitung jumlah makam dengan tepat berjumlah 25. Mitos yang berkembang secara turun temurun ini sampai sekarang masih menjadi keyakinan masyarakat Indramayu. 2) Berdasarkan nilai sosial budayanya cerita “Bedug Keramat” dan “Makam Slawe” ini mengandung nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indramayu. Nilai sosial budaya dalam cerita “Bedug Keramat” , yaitu masyarakat di sekitarnya sangat berhati-hati dalam bertindak, dan bergotong royong ketika akan melaksanakan kegiatan ritual terhadap keyakinan tersebut. Nilai sosial budaya dalam cerita “Makam Slawe” adalah patuh dan setia kepada kepala adat (Pimpinan daerah setempat); 3) Dampak sosial, budaya dan keagamaan dari cerita tersebut adalah muncul budaya ritual tertentu dari masyarakat tersebut, masyarakat melestarikannya menjadi area wisata ziarah, area tersebut berdampak pula

pada perekonomian masyarakat sekitarnya. Dampak sosial budaya tersebut berdampak pula pada keyakinan agama yang dianut, yaitu agama Islam. Dalam agama Islam ketika mempercayai atau meyakini sesuatu selain Allah adalah termasuk syirik. Keyakinan terhadap makam yang dapat memberi keberuntungan merupakan keyakinan yang bukan ajaran agama Islam. Dalam ajaran Islam, dengan tegas dijelaskan bahwa meyakini sesuatu di luar keyakinan terhadap Allah swt. termasuk pada syirik. Sampai sekarang keyakinan tersebut masih ada pada bagian masyarakat Indramayu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UGJ dan Kepala Lemlit yang telah memfasilitasi kegiatan penelitian ini. Para mahasiswa yang telah membantu dalam pengumpulan data. Juru kunci makam Slawe dan nara sumber yang menjadi responden untuk mendapatkan data cerita rakyat tersebut.

REFERENSI

Bunanta, M. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat*. Jakarta: Balai Pustaka.
Becker, Audrey. And Kristin Noone (Ed).2011. *Welsh Mythology And Folklore In Popular Culture* . Mcfarland & Company, Inc., Publishers
Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.,
Dasuki, H A. 1977. *Sejarah Indramayu*. (cetakan ke-3). Indramayu: Sudiam.

Fitri, Agus Zaenal .2012. *Pola Interaksi Harmonis Antara Mitos, Sakral, Dan Kearifan Lokal Masyarakat Pasuruan* el Harakah Vol.14 No.1 Tahun 2012
Humaeni, Ayatullah. 2012. *Makna Kultural Mitos Dalam Budaya Masyarakat Banten*. Antropologi Indonesia Vol. 33 No. 3
Kurzweil, Edith 2010. *Jaringan Kuasa strukturalisme dari Levi-Strauss*
Lorens, Bagus. 2002. *Kamus Filsafat*. Jakarta: PT Gramedia.
Masguru. 2019. *Internalisasi Nilai-nilai Keagamaan untuk Membentuk Kompetensi Kepribadian Muslim*.
Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Roibin, Agama. 2010. *Dari Imajinasi Kreatif Menuju Realitas Yang Dinamis*, dalam (El-Harakah, Jurnal Budaya Islam Vol. 12, No.2, Tahun 2010)
Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
Susanto, P.S. Hary. 1987. *Mitos Menurut Pemikiran Mircea Eliade*. Yogyakarta; Kanisius
Yadnya, Ida Bagus Putra. 1984. *Folklor Esoterik dan Eksoterik*, Widya Pustaka, Th II No 1 Agustus, Denpasar: Fs Udayana.
Zeffry. 1998. *Manusia Mitos dan Mitologi*. Jakarta: Fakultas sastra Universitas Indonesia