

FUNGSI MITOS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER: STUDI MITOS KOLONG WEWE

SUGIHASTUTI

**Pembina Utama Muda/Lektor Kepala/IV-C
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
Nomor HP: 085729512340 dan 081328247945**

ABSTRAK

Sastra tradisional meliputi fabel, dongeng rakyat, legenda, epos, dan mitos. Mitos merupakan salah satu sastra tradisional yang sering bertema tentang dewa-dewa atau kekuatan supernatural, yang melebihi batas-batas kemampuan manusia. Kata *mitos* berasal dari bahasa Yunani, *mythos*, yang artinya cerita rakyat yang menceritakan kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya (wikipedia.com). Mitos inilah yang oleh kebanyakan orang dianggap dapat dipakai sebagai media pendidikan karakter bagi anak. Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah yang dikemukakan adalah fungsi mitos sebagai media pendidikan karakter. Terdapat beberapa tema yang ditemukan oleh mitografer, yaitu (1) Para pencipta dan supernatural. (2) Asal-usul dunia/alam. (3) Asal-usul fenomena alam. (4) Asal-usul binatang dan manusia. (5) Asal-usul kondisi manusia. (6) Hal-hal yang dapat dan/atau untuk dipertimbangkan. Jika mitos diceritakan ulang pada waktu dan keadaan yang berbeda, mitos memiliki fungsi yang berbeda pula. Sebuah kebudayaan juga menceritakan mitos yang berbeda pada waktu yang berbeda dengan merespons perubahan budaya dan politik. Walaupun sangat penting meletakkan setiap mitos sesuai dengan konteks budaya untuk memahami pandangan tentang dunia yang sangat berbeda dari orang-orang yang berbeda pula, mitos tetap memiliki keunikan dan fungsinya masing-masing. Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah metode analitik-deskriptif. Mitos Kolong Wewe dikenal luas di masyarakat Malang, Jawa Timur; khususnya di Desa Talok, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Mitos lisan ini hidup turun-temurun dan belum ditransliterasikan secara formal. Belum ada dokumentasi tertulis, selain yang sudah dikerjakan nonformal dan belum diterbitkan oleh Carly Arifaatul M dan disempurnakan oleh Sugihastuti (2014). Mitos Kolong Wewe berfungsi sebagai media pendidikan karakter moral. Karakter moral seseorang dianggap terdiri dari kebajikan. Akan tetapi, dalam pandangan Blasi (1985) merupakan hal yang berguna membedakan kebajikan tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kebajikan tingkat rendah adalah kecenderungan tertentu, yang muncul dalam daftar sifat-sifat terpuji yang disukai oleh pendidik karakter, termasuk misalnya empati, kasih sayang, keadilan, kejujuran, kedermawanan, kebaikan, ketekunan, dan sebagainya. Biasanya daftar ini menggambarkan kecenderungan untuk merespons dengan cara tertentu dalam situasi yang sangat spesifik. Sangat mudah untuk menghasilkan kantong-kantong kebajikan ini. Bahkan, orang segera melihat bahwa daftar ini sering berbeda satu sama lain, selalu panjang, dan dapat dengan mudah diperluas, dan umumnya tidak sistematis. Sebaliknya, kebajikan tingkat tinggi memiliki generalitas yang lebih besar dan sangat mungkin diterapkan di banyak situasi.

Kata kunci: *mitos, pendidikan karakter, Kolong Wewe*

BAGIAN I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra pada umumnya merupakan istilah untuk menyebut sastra bagi orang dewasa. Bagi kelompok umur tertentu, misalnya kelompok umur remaja, ada istilah sastra remaja. Demikian juga, pada kelompok umur anak-anak, ada istilah sastra anak.

Sebagaimana halnya sastra pada umumnya, yang memiliki beberapa *genre*, sastra anak pun demikian. Sastra anak adalah sastra anak-anak dengan rentang pembaca dan tema/strukturnya mulai 'dikonsumsi' oleh bayi sampai dengan batas awal remaja. Yang disebut dengan *bayi* adalah anak yang belum lama lahir. Ada *bayi merah*, yaitu bayi yang baru saja dilahirkan. Arti kiasan lain dari kata *bayi merah* adalah *kanak-kanak anyir*, yaitu bayi yang baru saja dilahirkan. Konon sastra anak merupakan salah satu media jitu bagi penanaman pendidikan karakter sejak bayi hingga remaja. Sastra anak dianggap sebagai salah satu media pendidikan karakter anak.

Adapun yang dimaksud dengan *remaja* adalah anak-anak yang sudah mulai dewasa atau sudah sampai umur untuk kawin dan/atau menikah. Remaja artinya muda atau pemuda. Jika disebut sebagai *remaja kencur*, itu arti kiasannya adalah remaja yang belum cukup umur. Kalau ada kalimat, "Ia sekarang sudah remaja," itu artinya bahwa ia bukan kanak-kanak lagi. Dikategorikan sebagai kanak-kanak artinya periode perkembangan anak adalah periode masa prasekolah dasar, yaitu usia antara 2—6 tahun. Kanak-kanak berarti juga belum berpengalaman atau masih sangat muda. Dalam psikologi, ada batas awal umur remaja yaitu 12 tahun. Rentang umur bayi sampai dengan remaja inilah yang merupakan konsumen sastra anak.

Dalam arti leksikal, *sastra* merupakan bahasa, kata-kata, gaya bahasa yang

dipakai dalam kitab-kitab dan bukan merupakan bahasa sehari-hari. Arti lain sastra adalah kesusastraan. Orang juga mengategorikan kitab suci Hindu dan kitab ilmu pengetahuan sebagai sastra dalam arti leksikal. Dalam pengertian klasik, sastra artinya pustaka, primbon yang berisi ramalan, hitungan, dan sebagainya. Dalam arti klasik pula, sastra merupakan tulisan dan/atau huruf.

Sastra anak sebagai karya sastra yang dikonsumsi oleh anak-anak pada rentang usia bayi sampai dengan remaja ini termasuk juga buku-buku berkualitas, baik berupa prosa, drama, maupun puisi. Sastra anak menawarkan dua hal utama, yaitu kesenangan dan pemahaman (Lukens, 1999:10). Sastra anak adalah sastra yang secara emosional-psikologis dapat ditanggapi dan dipahami oleh anak yang berangkat dari fakta konkret, yang dapat diimajinasikan (Nurgiyantoro, 2005:6). Sastra anak adalah sastra yang berbicara tentang apa saja yang menyangkut masalah kehidupan ini sehingga mampu memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan itu sendiri kepada anak (Nurgiyantoro, 2004:107).

Mitos merupakan salah satu *genre* sastra anak. Lukens (1999:14) mengemukakan beberapa alasan perlunya pembicaraan *genre*, yaitu (1) memberikan kesadaran kepada kita bahwa pada kenyataannya terdapat berbagai *genre* selain cerita atau lagu-lagu bocah yang telah familiar, telah dikenal, dan telah diakrabi; (2) elemen struktural sastra dalam tiap *genre* berbeda; (3) memperkaya wawasan terhadap adanya kenyataan sastra yang bervariasi, yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk memilihnya bagi anak. *Genre* sastra anak ada beberapa macam, yaitu realisme, fiksi formula, fantasi, sastra tradisional, puisi, fiksi dan nonfiksi dengan masing-masing *genre* memiliki beberapa jenis lagi. Salah satu *genre* itu adalah sastra tradisional.

Sastra tradisional meliputi fabel, dongeng rakyat, legenda, epos, dan mitos. Mitos merupakan salah satu sastra tradisional yang sering bertema tentang dewa-dewa atau kekuatan supernatural, yang melebihi batas-batas kemampuan manusia. Kata *mitos* berasal dari bahasa Yunani, *mythos*, yang artinya cerita rakyat yang menceritakan kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya (wikipedia.com). Mitos inilah yang oleh kebanyakan orang dianggap dapat dipakai sebagai media pendidikan karakter bagi anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah yang dikemukakan adalah fungsi mitos sebagai media pendidikan karakter.

1.3 Landasan Teori dan Metode

Dalam arti leksikal, *mitos* adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, bangsa, dan sebagainya. Mitos mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib. Ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan disebut *mitologi*. Di dalam khazanah sastra anak, jauh sebelum sastra anak berkembang di Indonesia, dikenal dengan populer mitologi Yunani, yaitu kumpulan legenda Yunani tentang dewa-dewa dan pahlawan Yunani yang disebarkan secara lisan. Orang yang menderita fobia terhadap mitos disebut *mitofobia*. Penyakit kejiwaan yang disebut dengan *fobia* ini merupakan ketakutan yang sangat berlebihan terhadap benda atau keadaan

tertentu yang dapat menghambat kehidupan penderitanya.

Mitos dapat pula dikategorikan sebagai *folklor*, yaitu (1) adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan; (2) ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan. Mitos termasuk folklor lisan, yaitu folklor yang diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan dalam bentuk lisan; misalnya termasuk juga bahasa rakyat, teka-teki, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat.

Mitos merupakan sesuatu yang diyakini bangsa dan masyarakat tertentu, yang pada intinya menghadirkan kekuatan-kekuatan supernatural. Mitos berbicara tentang hubungan manusia dengan dewa-dewa atau antardewa, dan hal itu merupakan suatu cara manusia menerima dan menjelaskan keberadaan dirinya yang berada dalam perjuangan tarik-menarik antarkekuatan baik dan jahat (Nurgiyantoro, 2005:173). Dalam arti leksikal, *supernatural* berarti ajaib, tidak dapat diterangkan dengan akal sehat, gaib, dan adikodrati. Kebenaran mitos itu patut dipertanyakan, terutama melalui cara pandang logis dewasa ini. Akan tetapi, pada umumnya masyarakat menerima kebenaran mitos itu tanpa mempertanyakannya kembali. *Gaib* artinya tidak kelihatan, tersembunyi, dan tidak nyata. Mitos merupakan kegaiban, yaitu perihal gaib, aneh, rahasia, dan sebagainya.

Mitos sering dikaitkan dengan cerita tentang berbagai peristiwa dan kekuatan, asal-usul dunia atau tempat, fenomena alam, asal-usul binatang dan manusia, dan lain-lain. Mitos menggunakan bahasa puitis, simbolis, metafora, dan alegori untuk mengekspresikan hal-hal yang dirasakan manusia, tetapi tidak sepenuhnya dipahami (Allyn dan Bacon, 2004).

Allyn dan Bacon (2004) lebih lanjut menjelaskan tentang mitos secara panjang lebar berikut ini. Mitos dan

kepercayaan membantu masyarakat untuk memahami dunia mereka. Mitos berkonsentrasi pada isu-isu besar dari awal hingga akhir dunia dan segala isinya, hidup dan mati, baik dan buruk, dan tempat serta kewajiban manusia untuk menghormati Tuhan dan sesama. Istilah mitologi merujuk pada hubungan kompleks dari mitos-mitos yang menyusun cerita yang menjadi dasar sistem kepercayaan masyarakat.

Ketika menjadi bagian dari sistem kepercayaan, mitos dan cerita keagamaan tidak hanya menjadi sebuah cerita fiksi, namun sangat vital, merupakan sebuah kenyataan. Melalui kebudayaan atau sistem kepercayaan, cerita-cerita itu mungkin dilihat sebagai sebuah kebenaran atau alegori. Cerita-cerita itu signifikan dan spesifik secara kebudayaan, meskipun jumlah dan contoh universal. Wilayah lokal berpengaruh pada tema mitos. Kebudayaan dan sistem sosial tertentu juga berpengaruh pada mitos. Pencipta (Tuhan/Dewa) mungkin hidup di sebuah desa di langit, seperti desa di bumi. Terdapat empat definisi besar tentang mitos dalam *American Heritage Dictionary* (2000) yang merefleksikan empat jalan/cara yang biasa dilakukan. Pengertian di atas merupakan pengertian yang pertama.

Fungsi mitos bermacam-macam. Sejak zaman Plato dan Aristoteles, orang berusaha untuk memahami makna dan fungsi mitos. Beberapa peneliti menegaskan bahwa mitos memiliki fungsi sosial dan politik di dalam kelompok tertentu, sedangkan yang lain lebih memfokuskan diri pada kepercayaan dan fungsi psikologis manusia itu sendiri. Di bawah ini adalah beberapa gagasan representatif tentang fungsi sosial dan politik dari mitos.

Pertama, mitos menyediakan media konkret untuk mengekspresikan gagasan dan nilai-nilai abstrak. *Kedua*, mitos memberikan cerita yang asli, tentang dunia, fenomena alam yang unik, tingkah manusia, atau adat kebiasaan

manusia. *Ketiga*, mitos memberikan pengetahuan yang dibutuhkan manusia untuk tetap bersentuhan dengan waktu-waktu yang sakral untuk pembaharuan; misalnya melakukan berbagai acara selama festival, tahun baru, inisiasi, panen, dan upacara penyembuhan, memperbarui dunia, dan menjamin keberlangsungan berbagai budaya. *Keempat*, mitos memberikan contoh dari kebiasaan manusia, membantu manusia untuk bertahan hidup di lingkungan dan kelompok asli mereka. Nilai-nilai sosial mengekspresikan konsep-konsep keagamaan dan dibuat berdasarkan cerita yang berkembang di masyarakat sebagai sebuah kenyataan mistis. Cerita-cerita itu berfungsi sebagai fondasi sosial. *Kelima*, mitos memberikan keterangan tentang tempat-tempat ritual dan sakral; seperti cerita tentang “Kerbau Putih”, tokoh perempuan yang memberi tahu Sioux tentang arti dari pipa suci. *Keenam*, agama dan kepercayaan dibantu dengan mitos. Mitos membantu untuk mengekspresikan dan membuat persatuan dalam suatu kelompok masyarakat. *Ketujuh*, mitos memberikan pemahaman tentang apa yang dianggap fakta dan catatan sejarah oleh masyarakat. *Kedelapan*, mitos tidak hanya menceritakan masa lalu, tetapi juga apa yang akan terus terjadi. *Kesembilan*, mitos menceritakan asal-muasal manusia dan masyarakat. *Kesepluluh*, mitos memberikan legitimasi atas keberadaan struktur politik dan sosial, seperti batasan/aturan, strata sosial, dan pemimpin. Kerajaan Roma, misalnya, menggunakan kesan Jupiter, dewa berkekuatan petir, sebagai perumpamaan kekuatan Roma. *Kesebelas*, pada masa kerusuhan/perang, mitos memperkuat cita-cita yang menghilang, melemah, atau berubah dalam suatu kelompok masyarakat.

Beberapa fungsi spiritual dan psikologis dari mitos untuk manusia sebagai individu dijelaskan melalui beberapa gagasan berikut ini. (1) Mitos

membangkitkan rasa kagum dan syukur pada misteri hidup. (2) Mitos mengidentifikasi tempat hidup manusia di dunia dan membantu mereka untuk menjawab pertanyaan, “Siapa saya?”; “Siapakah masyarakat saya?” (3) Mitos membimbing kita untuk keluar dari kesendirian dan berbagi pandangan dengan dunia. (4) Mitos membantu manusia untuk memahami hubungan antara observasi alam dan kelompok masyarakat. (5) Mitos mengeluarkan kita dari kebiasaan berpikir menggunakan bahasa dan bagaimana cara merepresentasikan kenyataan. (6) Mitos memberikan contoh tentang kegiatan manusia.

Terdapat beberapa tema yang ditemukan oleh mitografer (peneliti mitos). Berikut ini adalah beberapa tema yang sering ditemui dalam berbagai mitos di dunia. (1) Para pencipta dan supernatural. (2) Asal-usul dunia/alam. (3) Asal-usul fenomena alam. (4) Asal-usul binatang dan manusia. (5) Asal-usul kondisi manusia. (6) Hal-hal yang dapat dan/atau untuk dipertimbangkan. Jika mitos diceritakan ulang pada waktu dan keadaan yang berbeda, mitos memiliki fungsi yang berbeda pula. Sebuah kebudayaan juga menceritakan mitos yang berbeda pada waktu yang berbeda dengan merespons perubahan budaya dan politik (Levy, 1998).

Walaupun sangat penting meletakkan setiap mitos sesuai dengan konteks budaya untuk memahami pandangan tentang dunia yang sangat berbeda dari orang-orang yang berbeda pula, mitos tetap memiliki keunikan dan fungsinya masing-masing.

Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah metode analitik-deskriptif.

BAGIAN II MITOS KOLONG WEWE

2.1 Mitos Kolong Wewe

Mitos ini dikenal luas di masyarakat Malang, Jawa Timur; khususnya di Desa Talok, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Mitos lisan ini hidup turun-temurun dan belum ditransliterasikan secara formal. Belum ada dokumentasi tertulis, selain yang sudah dikerjakan nonformal dan belum diterbitkan oleh Carly Arifaatul M dan disempurnakan oleh Sugihastuti (2014). Mitos Kolong Wewe selengkapnya dapat dilihat di Lampiran.

Mitos tentang area atau lokasi tempat rimbunya pohon beringin besar yang angker dan rimbunya rumpun bambu masih kuat dianggap sebagai tempat tinggal Kolong Wewe. Kolong Wewe dimitoskan sebagai sosok perempuan berwajah buruk, berambut panjang yang acak-acakan, dan berbuahdada besar yang menggelayut panjang ke bawah. Kolong Wewe memangsa korban pada malam hari di area angker dan berpohon besar. Lokasi *angker* merupakan lokasi atau area yang tampak seram dan tidak semua orang dapat menjamahnya karena dianggap berhantu. Dalam arti kiasan, kata *angker* berarti tampak menyeramkan atau menakutkan. Mitos Kolong Wewe ini merupakan mitos yang memberikan contoh tentang kegiatan dan atau aktivitas manusia. Makna tema yang dapat diangkat dari pemahaman mitos ini adalah hal-hal yang dapat dan/atau untuk dipertimbangkan.

2.2 Fungsi Mitos sebagai Media Pendidikan Karakter

Apakah mitos Kolong Wewe ini berfungsi sebagai media pendidikan

karakter? Jawaban atas pertanyaan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Kebanyakan budaya melihat bahwa akar kehidupan mereka berasal dari Sang Pencipta. Kolong Wewe pun diciptakan oleh Sang Pencipta sebagai makhluk halus, yang kadang-kadang berteman dengan manusia, dan kadang-kadang pula memusuhinya. Makhluk merupakan sesuatu yang dijadikan atau yang diciptakan oleh Tuhan, misalnya manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan. Makhluk halus adalah makhluk yang dianggap hidup di alam gaib, yang berada di luar alam fisik, misalnya setan dan jin. Orang sering mengategorikan 'wewe' sebagai makhluk halus, setan, atau jin. Wewe adalah hantu perempuan. Adapun arti hantu adalah roh jahat yang dianggap terdapat di tempat-tempat tertentu.

Kata kiasan 'disapa hantu' artinya demam sepulang berjalan-jalan, misalnya sesudah mandi di sungai atau sesudah bermain-main di panas matahari. Frasa kiasan 'seperti hantu' artinya rupanya sangat buruk. Ada peribahasa yang menggunakan kata 'hantu', yaitu "Takut di hantu, terpeluk ke bangkai", artinya mendapat kesusahan atau kecelakaan karena takut akan sesuatu yang sebenarnya tidak perlu ditakuti.

Hasil pemaknaan atas Kolong Wewe ini menunjukkan bahwa sebagai wewe, Kolong Wewe merupakan hantu haru-haru. Hantu haru-haru merupakan hantu yang suka menculik orang dan membawanya ke tempat yang sukar tercapai. Sebagai hantu haru-haru, Kolong Wewe juga merupakan hantu jembalang, yaitu hantu penunggu di berbagai atau di suatu tempat. Kata lain dari hantu jembalang adalah hantu puaka atau hantu tanah. Kolong Wewe bukan hantu air, bukan hantu sungai, atau bukan hantu danau, melainkan hantu tanah. Kadangkala Kolong Wewe dikategorikan sebagai hantu bunian, yaitu hantu yang berupa orang halus yang tinggal di hutan. Orang menyebut hantu bunian ini sebagai

siluman. Kolong Wewe merupakan hantu yang jahat. Hantu yang jahat disebut juga sebagai hantu denah. Posisinya biasanya berada di pohon-pohon besar, dan pohon-pohon besar itu merupakan pohon hutan. Kolong Wewe disebut juga sebagai hantu rimba, yaitu hantu yang menjadi penjaga atau penghuni rimba.

Kolong Wewe juga disebut sebagai siluman karena makhluk halus ini merupakan makhluk halus yang sering menampakkan diri sebagai manusia atau binatang. Mitos Kolong Wewe dijumpai sebagai makhluk halus berupa manusia, perempuan muda nan cantik. Dalam arti kiasan, kata 'siluman' berarti tersembunyi tidak kelihatan. "Pasukan siluman" dan "biaya siluman" berarti biaya yang sulit dipertanggungjawabkan, seperti uang suap, dan sebagainya.

Dalam mitos Kolong Wewe, si makhluk halus itu mengajak manusia untuk bersamanya yang diketahui bahwa dia berada di dunia lain. Dunia itu biasanya juga merupakan dunia malam. Malam merupakan waktu setelah matahari terbenam hingga matahari terbit. Malam buta adalah waktu malam yang sangat gelap. Kata malam buta bersinonim dengan larut malam. "Kelam bagai malam dua puluh tujuh" merupakan peribahasa yang artinya suatu hal atau perkara yang sangat gelap, tidak ada bayangan sedikit pun bagaimana akan memeriksa dan menyelidikinya.

Hampir tidak pernah diceritakan Kolong Wewe bergentayangan pada siang hari. Makna dan fungsi mitos ini bagi anak-anak adalah agar mereka tidak berlarut-larut bermain-main di tempat angker/rawan sampai malam hari. Ada waktu-waktu tertentu saat anak-anak belajar/bersekolah, bermain-main, salat dan mengaji, beristirahat, dan berkegiatan lain. Bermain-main yang tidak mengenal waktu tidak baik bagi pendidikan karakter anak.

Pertanyaan atas mitos Kolong Wewe merupakan salah satu dari beberapa pertanyaan tentang mitos.

Apakah mitos menjadi hal yang penting dalam sebuah kebudayaan? Apakah mitos membentuk budaya tersebut secara langsung atau tidak langsung?

Bagi dunia pendidikan karakter pada anak, mitos Kolong Wewe menjadi penting untuk mendidik anak. Dalam hal yang berkaitan dengan keagamaan, mitos ini mengajarkan saatnya tertib mengatur waktu untuk beribadah. Jika saatnya waktu salat magrib tiba, waktu rebang petang merupakan waktu melepas semua aktivitas bermain di luar rumah untuk anak-anak segera pulang dan beribadah salat magrib. Jika tidak, anak-anak akan mendapat sanksi dengan diculik Kolong Wewe. Magrib adalah waktu salat wajib menjelang matahari terbenam sampai lenyapnya sinar merah di ufuk barat.

Ada sebutan yang lebih populer, yaitu digondol Kolong Wewe. Kata *digondol* artinya dibawa dengan mulut. Arti kiasan kata *digondol* adalah dibawa lari. Adapun arti leksikal kata *culik* adalah ambil anak atau orang untuk tujuan tertentu. Kolong Wewe itu menculik anak-anak dalam arti melarikannya dengan maksud tertentu, misalnya untuk dimangsa dan diperdaya di atas pohon tempat makhluk halus itu berada.

Mitos Kolong Wewe ini membentuk budaya masyarakat setempat secara tidak langsung untuk tertib mengatur waktu. Bahkan, mitos ini berfungsi menjadi bagian dari kehidupan beragama masyarakat tempat mitos itu dipercayai. Di dalam mitos ini, terlihat bahwa mitos tradisional itu masih memiliki nilai-nilai budaya, masih hidup karena dipercayai, dan masih merupakan bagian penting dari kebudayaan masyarakat. Implikasinya adalah masyarakat belajar, menceritakan, memberikan, dan mengadaptasinya untuk memfungsikan mitos menjadi media pendidikan karakter.

Mitos Kolong Wewe pada mulanya merupakan tradisi lisan; yang melalui studi ini telah dijadikan tradisi tulisan, yaitu dengan

mentransliterasikannya. Dengan tradisi tulisan, kemungkinan variasi formulaik mitos berkurang. Tradisi tulisan lebih menstabilkan interpretasi dan tidak akan mudah berubah drastis seiring dengan perkembangan waktu. Melalui tradisi tulisan, fungsi mitos sebagai media pendidikan karakter lebih mudah diaplikasikan.

Ketika mitos diceritakan secara lisan, akan terdapat banyak versi. Versi bercerita pun variatif dan dapat berubah untuk menyesuaikan diri dengan perubahan masyarakat. Yang ditulisnya pun juga versinya dapat berubah sesuai dengan perubahan pandangan masyarakat atas mitos itu. Tidak semua alur yang diceritakan dalam mitos itu penting. Kemampuan kita untuk memahami dan memaknai mitos juga dibatasi dan/atau dipengaruhi oleh sudut pandang kita. Setiap budaya itu selalu berubah dan beberapa variasi mitos akan terus ada.

Mitos menyampaikan beberapa pembelajaran tentang psikologis dan cara adaptasi yang membuat kita mampu hidup harmonis dengan alam dan kerangka budaya. Demikian kira-kira fungsi mitos Kolong Wewe dapat dipahami dan dimaknai. Melalui mitos ini kita mampu mengutarakan dan diperkaya oleh makna dan pemahaman akan kenyataan yang sarat dengan moral. Ketika nanti, misalnya, mitos Kolong Wewe ini tidak lagi berfungsi dalam suatu kelompok budaya masyarakat, mitos ini biasanya diubah, dihilangkan, atau digantikan.

Kedekatan kita dengan mitos Kolong Wewe ini memberikan pemahaman tentang orang lain dan diri sendiri. Dengan mempelajari berbagai macam mitos, kita jadi menyadari nilai-nilai yang membentuk kita dalam kehidupan ini. Hal inilah yang kita bagikan kepada orang lain, termasuk membagikannya kepada anak-anak dalam proses pendidikan karakter mereka. Hal ini pulalah yang membuat penikmat mitos menjadi pribadi yang unik, yang dapat

memaknai fungsinya demi kekayaan kehidupan.

Mitos Kolong Wewe merupakan sumber yang kaya akan perumpamaan dalam kehidupan. Mitos memberikan kepuasan kepada pendengar dan pembacanya karena menggunakan bahasa-sastra, simbol-simbol puitis yang berfungsi dalam pendidikan karakter seseorang.

2.3 Identitas-Diri Moral

Ambisi yang dimiliki oleh kebanyakan orang tua terhadap anak-anak mereka biasanya mencakup perkembangan watak moral yang penting. Kebanyakan orang tua ingin membesarkan anak-anak untuk menjadi jenis tertentu, orang-orang yang memiliki sifat-sifat yang diinginkan dan patut dipuji, yang kepribadiannya dikarunia dengan pedoman etika yang kuat. Dalam situasi pilihan yang menentukan, kita berharap bahwa anak-anak kita melakukan hal yang benar karena alasan yang tepat. Bahkan, ketika dihadapkan pada kecenderungan yang kuat untuk melakukan sebaliknya, mereka melakukannya karena alasan yang tepat. Misalnya, pembentukan moral anak merupakan salah satu tujuan dasar dari pendidikan formal.

Moral berarti ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Kata yang bersinonim dengan kata 'moral' adalah akhlak, budi pekerti, dan susila. Ada arti lain dari kata 'moral', yaitu kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dan sebagainya. Moral ini merupakan isi hati atau keadaan perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan. Moral juga merupakan ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita. Nah, pengertian moral sebagai ajaran kesusilaan, yang dapat ditarik dari

suatu cerita Kolong Wewe ini memberikan ajaran moral. Kolong Wewe bermuatan moralitas, artinya mitos ini memuat sesuatu yang berhubungan dengan etiket atau adat sopan santun.

Mitos pun berfungsi sebagai media pendidikan moral dan/atau karakter anak. Lingkungan dan masyarakat sastra anak, melalui mitos memainkan peranan penting untuk memasukkan ke dalam diri anak norma-norma moral dan norma-norma kemasyarakatan yang mengatur kehidupan sosial manusia. Demikian juga fungsi mitos Kolong Wewe seperti dapat dibaca pada Lampiran.

Norma bermain-main pada ranah yang aman, norma bermain-main pada waktu yang semestinya, norma kedisiplinan mengatur waktu, norma beribadah, norma patuh dan tunduk pada orang tua, norma bermusyawarah dan menerima pendapat orang lain yang benar, dan yang lain-lain termaknai dari mitos Kolong Wewe ini. Moralitas disiplin, misalnya, merupakan sikap ketaatan dan/atau kepatuhan kepada aturan, tata tertib, dan sebagainya.

Norma beribadah, misalnya, sebagai muatan pendidikan karakter pada anak juga termaknai dari mitos Kolong Wewe ini. Ibadah adalah perbuatan untuk menyatakan bakti kepada Allah Swt., yang didasari ketaatan mengerjakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Kata lain yang bersinonim dengan kata 'ibadah' adalah 'ibadat'. Anak yang tidak taat beribadah tepat pada waktunya akan mendapat sanksi digondol wewe. Dalam Islam, salat merupakan ibadah badaniah, yaitu ibadah yang dilakukan secara fisik. Ibadah ini merupakan ibadah wajib, yang dalam Islam merupakan ibadah yang diwajibkan; jika dikerjakan mendapat pahala dan jika tidak dikerjakan berdosa. Muatan moral ini merupakan fungsi mitos Kolong Wewe sebagai media pembentukan karakter anak. Anak diwajibkan beribadah tepat waktu. Anak diwajibkan menjalankan ibadah, menunaikan segala kewajiban yang

diperintahkan Allah Swt. Dalam makna yang lain lagi, moralitas ibadah ini adalah segala usaha lahir dan batin sesuai dengan perintah Tuhan untuk mendapatkan kebahagiaan dan keseimbangan hidup, baik untuk diri sendiri, keluarga, masyarakat, maupun terhadap alam semesta. Sebagai *ibadurahman*, manusia merupakan hamba-hamba Allah Swt., yang harus beribadah kepada-Nya. Kolong Wewe musuh manusia yang beribadah. Makhluk halus ini selalu berupaya menyesatkan manusia dari petunjuk Tuhan. Kolong Wewe merupakan iblis, roh jahat, atau setan, yang selalu menggoda pembentukan moral dan karakter manusia.

Nucci dan Narvaez (2008) mengatakan bahwa pembentukan moral adalah masalah pembangunan karakter. Pembentukan moral adalah masalah mengembangkan disposisi yang memungkinkan seseorang untuk menjalani kehidupan yang baik. Manusia, juga anak-anak, berkembang sebagai pribadi (*person*) ketika mempunyai sifat kebajikan. Kebajikan adalah sesuatu yang mendatangkan kebaikan, keselamatan, keberuntungan, dan sebagainya. Kebajikan ini merupakan perbuatan baik.

Pembentukan moral juga merupakan soal perkembangan kognisi. Kognisi adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Dalam bidang sosial, perihal kognisi ini merupakan proses, pengenalan, dan penafsiran lingkungan oleh seseorang. Hasil pemerolehan pengetahuan merupakan kognisi.

Pembentukan moral adalah masalah membangun kecakapan pertimbangan yang cangguh untuk menyelesaikan sifat-sifat dilemmatis kehidupan kita, tetapi dengan cara yang sesuai dengan sudut pandang moral. Perilaku manusia adalah jelas bermoral, di bawah pandangan ini, ketika ia sesuai dengan kewajiban-kewajiban yang

dituntut oleh hukum moral, atau ketika perilaku itu dilakukan dengan alasan moral yang jelas. Perihal sudah waktunya untuk berhenti bermain-main sepak bola karena sudah tiba saatnya mendirikan salat magrib adalah contoh dari hal ini. Jika itu dilanggar, pasti ada sanksi moral, yaitu digondol Kolong Wewe.

Mitos Kolong Wewe ini sarat dengan peringkat identitas-diri moral. Sarat artinya penuh dan berat karena berisi muatan atau karena banyak isinya. Taylor (1989), misalnya, mengatakan bahwa menjadi diri tidak dapat dilepaskan dari dan berada dalam ruang isu-isu moral. Kukuh sebagai anak pasangan muslimin dan muslimah akan menjadi diri yang berada dalam ruangan isu-isu moralitas keislaman. Ajakan Ibunda Kukuh untuk setiap magrib tiba menuju musala bersalat-jamaah merupakan ruang isu-isu moralitas keislaman. Musala merupakan tempat salat, yang orang juga menamainya sebagai langgar atau surau. Seorang ibu yang bijak, sebagai muslimah yang taat, Ibunda Kukuh merupakan sosok agen moral. Ayah dan Ibunda Kukuh merupakan sosok pasangan suami-istri sebagai agen moral, yang akan membentuk identitas-diri moral anaknya dengan, antara lain, setiap petang bersalat-jamaah dan mengaji di musala. Salat merupakan rukun Islam kedua, berupa ibadah kepada Allah Swt., wajib dilakukan oleh setiap muslim mukalaf, dengan syarat, rukun, dan bacaan tertentu, dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Si anak yang belum mukalaf ini, berumur 8 tahun, dididik dan dibentuk moralitasnya melalui ajakan untuk salat tepat waktu dan berjamaah serta mengaji di musala. Si anak tergoda oleh kehendaknya dalam kebebasan dan pengaruh nafsu sehingga hal itu mengerahkan kekuatannya untuk tidak tunduk pada agen moral. Sanksi pun mengenainya yaitu datangnya Kolong Wewe yang menyengsarakannya. Dia ditelanjangi makhluk halus itu dan ditempatkannya di atas pohon pada posisi,

tempat, dan situasi yang membahayakan dan mencelakakannya.

Tokoh Kukuh dan Ibunda Kukuh pada mitos Kolong Wewe ini merupakan dua sosok identitas moral. Penjelasan Blasi (1984) mengenai identitas moral tidak jauh dari model-diri tindakan moralnya. Misalnya, jika pertimbangan moral sangat penting untuk diri-esensial, integritas diri akan bergantung pada apakah seseorang konsisten diri dalam tindakan. Ibunda Kukuh merupakan sosok insan yang konsisten diri dalam tindakan. Dia selalu melarang anaknya untuk bermain-main sampai larut petang. Dia sampai-sampai khawatir atas ketidakamanan anaknya ketika ada kemungkinan digondol Kolong Wewe, yang pengertian itu sudah tercamkan di benaknya sejak kecil. Mitos itu begitu dipercayainya dan benar kemudian menimpa anaknya.

Mitos Kolong Wewe berfungsi sebagai media pendidikan karakter moral. Karakter moral seseorang dianggap terdiri dari kebajikan. Akan tetapi, dalam pandangan Blasi (1985) merupakan hal yang berguna membedakan kebajikan tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kebajikan tingkat rendah adalah kecenderungan tertentu, yang muncul dalam daftar sifat-sifat terpuji yang disukai oleh pendidik karakter, termasuk misalnya empati, kasih sayang, keadilan, kejujuran, kedermawanan, kebaikan, ketekunan, dan sebagainya. Biasanya daftar ini menggambarkan kecenderungan untuk merespons dengan cara tertentu dalam situasi yang sangat spesifik. Sangat mudah untuk menghasilkan kantong-kantong kebajikan ini. Bahkan, orang segera melihat bahwa daftar ini sering berbeda satu sama lain, selalu panjang, dan dapat dengan mudah diperluas, dan umumnya tidak sistematis. Sebaliknya, kebajikan tingkat tinggi memiliki generalitas yang lebih besar dan sangat mungkin diterapkan di banyak situasi.

Ibunda Kukuh mempunyai karakter moral berupa kebajikan tingkat

tinggi. Tekad (*willpower*) sebagai kontrol-dirinya merupakan kotak-peralatan keterampilan yang memungkinkan pengaturan-diri dalam memecahkan masalah. Ketika Kukuh tidak pulang sampai malam tiba, dia bertekad-diri, yang memungkinkan pengaturan-diri untuk mencarinya di ranah-angker karena menduga si anak telah digondol oleh Kolong Wewe. Terlihat Ibunda Kukuh adalah sosok yang mampu memecahkan masalah, menetapkan tujuan, memfokuskan perhatian, menghindari penyimpangan, menolak gagasan, dan tetap pada tugas, teguh pada kemaunan, dan disiplin diri. Semua ini merupakan keterampilan tekadnya.

Dalam mitos Kolong Wewe ini juga terdapat pendidikan karakter moral, bahwa ada integritas, seperti tercermin pada sosok Ibunda Kukuh. Ibunda Kukuh adalah sosok seorang ibu yang menjadi seseorang dalam arti sebenarnya. Ia terbuka pada dirinya sendiri, bertanggung-jawab, akuntabel-diri, tulus, dan menghindari penipuan diri. Semua ini merupakan disposisi integritasnya. Integritas dirasakannya sebagai rasa tanggung jawab ketika seseorang itu membatasi diri dengan tindakan-tindakan sadar dengan pengendalian-diri dan mengejar tujuan moralnya. Integritas dirasakan sebagai identitas ketika seseorang mengilhami pembangunan makna-diri dengan keinginan moral.

Demikianlah, fungsi mitos sebagai salah satu pembentukan karakter anak, khusus pada studi mitos Kolong Wewe. Terima kasih.

Yogyakarta, 11 Maret
2015 tepat Ulang Tahun Perkawinan ke-
31.

-----, 1985. "The Personality" dalam M.W. Berkowitz & F. Oser (Eds.). *Moral Education: Theory and Application*. New York: Wiley.

Lukens, Rebecca J. 1999. *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman.

Nucci, Larry P & Darcia Narvaez. 2008. *Handbook of Moral and Character Education*. New York: Routledge.

Nurgiyantoro, Burhan. 2004. "Sastra Anak: Persoalan Gender" dalam *Humaniora* Volume 16 Nomor 02, Juni. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya UGM.

-----, 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Taylor. C. 1989. *Sources of the Self: The Making of Modern Identity*. Cambridge: Harvard University Press.

Tim Penyusun Kamus. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

<http://www.wikipedia.com>

DAFTAR PUSTAKA

Allyn & Bacon. 2004. *Anthology of Traditional Literature*. Boston: Judith V Leechner

Blasi, A. 1984. "Moral Identity" dalam W.M. Kurtines & J. Gewirtz (Eds.) *Morality: Moral Behavior and Moral Development*. New York: Wiley.

LAMPIRAN

MITOS *KOLONG WEWE*

**Diceritakan Ulang dan Ditrasliterasi
oleh Carly Arifaatul M dan
Sugihastuti (2014)**

Pada dahulu kala di sebuah desa bernama Desa Sentong, ada barongan atau hutan pohon/rumpun bambu yang angker. Di tengah hutan itu ada sebuah pohon beringin yang sangat besar dan dianggap sebagai rumah para makhluk halus. Berbagai makhluk halus hidup di dalam pohon beringin besar itu, seperti Genderuwo, Tuyul, Jerangkong, Kuntulanak, dan Kolong Wewe. Barongan itu merupakan tempat warga desa menebang rumpun-rumpun bambu yang sudah tua untuk membuat kerajinan, seperti kurungan ayam, besek, dan sebagainya. Warga Desa Sentong pun selalu merawat hutan tersebut agar Genderuwo yang dipercaya sebagai penguasa hutan itu tidak marah. Warga desa selalu meletakkan sesaji berupa kembang tujuh warna, kemenyan, rokok klobot, bubur/jenang merah-putih, dan ayam berbulu hitam/putih di bawah pohon beringin untuk menghormati Genderuwo.

Konon, Genderuwo adalah hantu serupa manusia yang tinggi besar dan berbulu lebat. Adapun Tuyul adalah makhluk halus yang konon berupa bocah berkepala gundul, dapat diperintah oleh orang yang memeliharanya untuk mencuri uang, dan sebagainya. Jerangkong merupakan makhluk halus yang wujudnya

hanya berupa tulang kerangka manusia dan/atau binatang. Kuntulanak adalah hantu yang konon berjenis kelamin perempuan, suka mengambil anak kecil atau mengganggu wanita yang baru saja melahirkan.

Pada suatu hari, Kukuh, anak laki-laki berumur delapan tahun, duduk di kelas 2 SD, bermain-main dengan teman-teman sebayanya di dekat barongan itu. Mereka bermain-main bola dengan riang-gembiranya.

“Kuh, ayo pulang. Aku mau mandi terus mengaji di musala.” Ajak Alfi, teman Kukuh.

“Nanti saja ah, lagi seru nih. Kan kita menang. Sebentar lagi, deh.” Jawab Kukuh dengan semangat masih ingin bermain. Akhirnya mereka bermain hingga waktu mulai gelap.

“Kuh, udah mau magrib, nih. Ayo pulang! Aku takut kalau main di sini terus sampai malam.” Kata Bagus, teman Kukuh yang lain. Bagus pun cepat-cepat berkemas akan pulang.

“Kamu takut apa, sih? Takut sama barongan itu? Wong nggak ada apa-apa kok di sana.” Kukuh mengambil bolanya dan merasa jengkel serta merasa sebal dengan teman-teman yang mengajaknya pulang. Pada akhirnya Kukuh ikut pulang juga dengan teman-temannya karena tidak memungkinkannya bermain bola sendirian. “Ya, udah, ayo pulang.” Mereka pulang ke rumah masing-masing dan langit mulai gelap.

Di rumah terlihat Ibunda Kukuh sedang bersiap-siap menuju musala sambil menunggu kepulangan Kukuh dari bermain-main bola dengan teman-temannya. Hampir setiap hari mereka mempunyai kebiasaan berangkat ke musala bersama-sama. Seraya Ibunda Kukuh menunggu si anak, Kukuh terlihat berlari-lari kecil menuju halaman rumah dengan pakaian kotor.

“Kuh, kamu itu, dasar, tidak tahu waktu. Ini sudah jam berapa? Sudah dekat magrib, nih. Cepat sana mandi! Ayo, kita cepat ke musala.” Kata Ibunda Kukuh.

“Aku tidak ikut salat berjamaah ke musala, ah, Bu. Capek.” Jawab Kukuh yang langsung masuk ke rumah melewati sisi sang Ibunda yang sedang menunggunya.

“Kamu! Sejak kemarin beralasan capek terus. Makanya, Ibu sudah bilang, bukan. Jangan bermain-main sampai petang. Apa kamu mau diculik Kolong Wewe dari barongan sana?”

“Kolong Wewe apa sih, Bu? Wong di sana nggak ada apa-apa. Kukuh nggak takut sama gitu.” Kukuh malahan masuk ke kamar. Ibunda Kukuh hanya bisa menggeleng-gelengkan kepala melihat kelakuan anak lelaki semata wayangnya itu. Sang Ibu kemudian menutup pintu rumah dan berangkat menuju musala.

Pada keesokan harinya, setelah pulang sekolah, Kukuh mengajak Alfi dan Bagus bermain-main bola lagi di dekat barongan itu, tapi Alfi menolaknya.

“Jangan bermain di situ, ah. Kemarin Bapakku bercerita kalau di barongan itu ada Kolong Wewe, yang suka menculik anak-anak, apalagi anakanak yang suka bermain-main sampai hari gelap.” Kata Alfi. Kukuh pun tersenyum mendengarnya.

“Kok malahan tertawa, Kuh? Kamu nggak takut, apa, diculik Kolong Wewe? Tanya Bagus.

“Kalian itu anak laki-laki, kan. Masak iya, anak laki-laki takut sama Kolong Wewe. Masak, iya, kalian takut sama cerita begituan. Orang tua kita itu cuma mau bikin kita takut biar cepet pulang ke rumah terus mengaji.” Kilah Kukuh. Alfi dan Bagus saling berpandangan melihat Kukuh tidak merasa takut mendengar cerita tentang Kolong Wewe itu. “Udahlah, yuk, kita bermain-main bola lagi di sana aja. Nanti sebelum magrib kita pulang jika kalian ketakutan.” Kata Kukuh menguatkan hati teman-temannya.

“Aku nggak takut kok.” Sahut Alfi dan Bagus sambil mengangguk-angguk kecil. Akhirnya, mereka pulang

ke rumah masing-masing dan berjanji akan bertemu di dekat barongan untuk bermain bola lagi.

Pada waktu yang mereka janjikan, setelah makan siang, Kukuh berpamitan kepada Ibunda.

“Bu, aku main dulu, ya, sama Alfi dan Bagus.” Pamit Kukuh.

“Pulangannya jangan sore-sore. Kemarin kamu dicari sama Pak Muslim.” Sahut Ibunda Kukuh yang sedang meracik masakan untuk makan malam.

Dengan senangnya Kukuh berjalan ke arah barongan sambil menenteng bola kesayangannya. Di sana sudah ada Alfi dan Bagus. Mereka menunggu Kukuh dengan wajah cemas dan merasa takut-takut, sambil melirik ke area barongan. Mereka lega melihat Kukuh datang karena dianggapnya Kukuh adalah teman sebaya yang pemberani dan mampu menentramkannya dari rasa ketakutan. Kukuh yang bergairah main bola tidak peduli pada langit yang mulai gelap. Alfi pun yang paling penakut sudah terlihat cemas dan mulai tidak tenang.

“Kuh, ayo pulang, gelap nih! Kata Alfi mengajak Kukuh pulang.

“Takut apa sih, kamu itu. Nggak ada apa-apa di situ. Kata Kukuh. Lalu terdengarlah suara perempuan tertawa terkekeh-kekeh dari kejauhan. Alfi dan Bagus pun kaget bukan kepalang.

“Suara apa itu, Kuh? Kamu dengar kan Gus? Tanya Alfi dan Bagus pun mengangguk kuat. “Kuh, kamu dengar nggak suara tawa itu tadi?”

“Suara apa” Aku nggak denger suara apa-apa kok.” Jawab Kukuh bersikeras.

Alfi dan Bagus akhirnya memutuskan untuk pulang duluan. Mereka takut mendengar suara kekeh tawa perempuan. Sementara itu, Kukuh masih merasa bermalas-malasan pulang. Dia tidak ingin dimarahi ibunya. Rencananya akan pulang selepas azan magrib ketika ibunya sudah berangkat ke musala.

Ketika Kukuh sedang bersantai sambil tidur-tiduran di rumput, ia mendengar ada langkah kaki mendekat. Dia bangun segera dan melihat-lihat sekeliling, tetapi tidak terlihat apa pun. Ketika kembali bertiduran, tiba-tiba muncul sesosok perempuan cantik di sampingnya. Kukuh pun kaget bukan kepalang karena merasa tidak melihat sosok siapa pun yang mendekat.

“Hai, Adek kok belum pulang? Ini kan sudah hampir malam.” Tanya perempuan cantik itu. Kukuh pun terkejut sambil bergetaran karena perempuan cantik itu tidak pernah dilihatnya di desa pada waktu-waktu sebelumnya.

“Nanti aja, ah. Mbak. Aku malas pulang sekarang karena pasti diajak Ibu salat magrib dan mengaji di musala. Jawab Kukuh. Perempuan cantik itu mengangguk-angguk saja mendengar jawaban Kukuh.

“Kalau gitu, ikut Mbak aja yuk. Main ke rumah Mbak, yuk.” Ajak perempuan itu.

“Emangnya rumah Mbak di mana? Kok aku nggak pernah lihat Mbak di desa?” Tanya Kukuh heran.

“Rumah Mbak di dalam barongan itu. Mbak emang jarang ke luar rumah.

“Emang di dalam barongan itu ada rumah? Kata orang-orang di desa, barongan itu angker. Kok, Mbak berani-beraninya tinggal di situ” Kukuh kian heran.

“Itu bohong, kok. Barongan itu nggak angker, Dek. Ya, udah, ikut Mbak aja yuk. Nanti Mbak kasih ayam goreng yang lezat.” Bujuk perempuan itu dan Kukuh pun dengan mudahnya percaya kemudian mengikuti ajakan perempuan itu.

Mereka pun masuk ke dalam barongan. Kukuh sama sakeli tidak takut ke sana apalagi yang mengajaknya seorang perempuan cantik. Kukuh kaget bukan main karena di dalam barongan itu ada sebuah rumah yang tidak besar, tetapi sangat bagus. Mereka pun masuk ke dalam rumah. Perempuan itu menyuruh

Kukuh duduk di ruang tamu seraya dia menuju ke dapur untuk mengambil makanan yang akan disuguhkan kepada Kukuh. Kukuh merasa senang menyantapnya karena Ibunda jarang memasak ayam goreng untuknya. Hanya sesekali ketika dapat memotongnya sendiri. Keluarga Kukuh yang petani lebih sering mengonsumsi lauk nabati dan sayur-sayuran daripada lauk hewani.

“Makanlah, Dek. Mbak senang ada yang mau datang dan menemani Mbak di sini. Kata perempuan itu sambil memandang Kukuh yang dengan lahap menyantap ayam goreng suguhan itu.

Pada suapan terakhir, tiba-tiba Kukuh merasa pusing. Dia mengedip-ngedipkan matanya. Yang dilihat di depannya adalah sesosok nenek tua, berwajah buruk, dengan buah dada besar yang menggantung ke bawah sampai-sampai hampir menyentuh tanah. Kukuh berteriak kuat-kuat, terutama ketika menyadari bahwa dia sedang berada di atas pohon beringin besar di barongan itu. Dia tidak berada di rumah yang rasanya dia masuki tadi. Kukuh pun berteriak-teriak histeris ketakutan. Sementara itu, si nenek tua buruk rupa itu pun tersenyum menyeramkan. Giginya yang berderet hitam menyeringai. Kuku-kukunya pun juga berwarna hitam. Rambutnya putih terurai acak-acakan memanjang.

“Ini Kukuh di mana, Pak. Ke mana, Pak? Udah jam segini belum juga pulang.” Tanya Ibunda Kukuh kepada suaminya yang juga baru pulang dari musala. Ibunda Kukuh merasa bingung karena sudah waktu isya Kukuh belum juga pulang.

“Mungkin dia masih main-main dengan Alfi dan Bagus, Bu.” Jawab Bapak Kukuh menenangkan. Tidak berapa lama terlihat Alfi yang baru pulang mengaji di musala melintas di depan rumah Kukuh. “Alfi, *le!*” Panggilnya.

“Iya, Pakde. Ada apa?” Alfi segera mendekat ke arah Bapak Kukuh.

“Tadi kamu main sama Kukuh nggak, *le*? Kok dia belum pulang sampai jam segini. Tanya Ibunda Kukuh dan Alfi pun kaget seketika.

“Iya, Bude. Tadi Kukuh bermain dengan saya dan Bagus. Tapi kami pulang duluan sebelum waktu magrib karena mau salat magrib dan ngaji.” Jawab Alfi sambil takut-takut cemas.

“Nah, kalian bermain di mana sore tadi?” Tanya Bapak Kukuh.

“Di dekat barongan, Pakde.” Jawab Alfi sambil gemetaran.

“Astaqfirullah. Jangan-jangan Kukuh digondol Kolong Wewe, Pak!” Ibunda Kukuh histeris bertanya-tanya karena Kolong Wewe itu dipercayainya ada sejak dia kecil.

Tidak berapa lama warga desa gempar dan berkumpul di depan rumah Kukuh. Mereka juga ikut khawatir atas keberadaan Kukuh. Beberapa orang membawa alat-alat dapur, seperti panci, wajan, ketel, dan lain-lain. Ada juga yang memukul kentongan. Mereka berbondong-bondong menuju barongan bersama sesepuh desa bernama Mbah Po. Mereka mempercayai bahwa malam itu Kukuh digondol Kolong Wewe karena bermain di dekat barongan sejak sebelum magrib sampai malam belum pulang.

“Kalian semua segera bunyikan alat-alat perkakas dapur itu sambil berdoa dan memanggil-manggil nama *Thole* Kukuh. Isya Allah, *Thole* Kukuh nanti ketemu”. Menurut pandangan Mbah Po, *Thole* Kukuh sudah diculik Kolong Wewe ke pohon beringin besar di tengah barongan itu.

“Nggih, Mbah, tolong nggih Mbah, saya minta tolong supaya Kukuh ketemu.” Kata Ibunda Kukuh sambil terisak. Mereka pun serentak menuju dan masuk barongan sambil memukul-mukul peralatan dapur itu seraya memanggil-manggil nama Kukuh.

“Kukuh, Kukuh, *Thole* Kukuh!” Teriak sejumlah warga desa saling

bersahutan memanggilnya. Sampai di tengah hutan, di dekat pohon beringin besar, orang-orang melongokkan kepala ke atas pohon beringin besar sambil semakin keras memukul-mukul peralatan dapur dan memanggil-manggil nama Kukuh. Disahutlah panggilan itu oleh suara teriakan dari atas pohon.

“Astaqfirullah, itu Kukuh, Mbah Po!” Salah seorang warga desa berteriak sambil telunjuknya mengarah ke dahan atas pohon beringin itu. Ibunda dan Bapak Kukuh pun kaget melihat anaknya bertelanjang, tidak memakai selembar pakaian pun. Mbah Po segera bersemedi kilat dan merapalkan kalimat-kalimat magis disertai jampi-jampi di bawah pohon beringin itu. Mbah Po pun menyuruh beberapa orang agar memanjat pohon beringin untuk menurunkan Kukuh dengan hati-hati.

Saat Kukuh diturunkan, ia terlihat linglung dan stres. Kukuh lupa atas segala-galanya karena bingung atau terlalu asyik memikirkan sesuatu; dia linglung. Kukuh mengalami stres, yaitu gangguan atau kekacauan mental dan emosional yang disebabkan oleh faktor luar; dia mengalami ketegangan. Ketegangan itu bahkan merupakan ketegangan negatif sehingga Kukuh mengalami disstres. Ibunda Kukuh segera memeluk dan menenangkannya. Bapak Kukuh memakaikan jaketnya untuk menutup badan Kukuh yang telanjang itu. Mereka kemudian pulang ke rumah. Sebelumnya, Mbah Po berkemat-kamit lagi di bawah pohon beringin untuk merapalkan mantra.

Setelah kejadian itu, Kukuh pun kapok; dia pun jera untuk tidak akan berbuat lagi bermain-main di barongan sampai larut petang, bahkan larut malam. Dia tidak mau lagi bermain-main di lokasi itu sampai larut melewati waktu salat magrib. Sejak peristiwa Kukuh digondol Kolong Wewe itu, dia rajin salat tepat waktu dan mengaji.

