Ghancaran
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
P-ISSN 2714-8955 | E-ISSN 2715-9132
https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/ghancaran/index
https://doi.org/10.19105/ghancaran.v20i2.26368

OPEN ACCESS

RESEARCH ARTICLE

Pola kutukan dalam cerita rakyat Indonesia

Ruli Andayani*

UIN Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung, Indonesia

***Corresponding Author**
ruliandayani@uinsatu.ac.id

ABSTRACT
Penelitian ini bertujuan menganalisis pola kutukan dalam cerita rakyat Indonesia. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola kutukan dalam cerita rakyat Indonesia. Data penelitian berupa satuan naratif yang memuat peristiwa kutukan dalam 29 cerita rakyat Indonesia. Sumber data berupa teks cerita rakyat yang terdokumentasi dalam buku kumpulan cerita rakyat dan laman digital. Data dianalisis melalui pembacaan intensif dan klasifikasi peristiwa kutukan, kemudian dikodekan berdasarkan lima dimensi analitis, yaitu pemicu, agen, sasaran, mekanisme, dan konsekuensi. Perbandingan lintas cerita digunakan untuk menelusuri hubungan antardimensi dan mengidentifikasi konfigurasi yang berulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kutukan dalam cerita rakyat Indonesia membentuk lima pola naratif yang berulang, yaitu (1) kutukan dalam legenda anak durhaka, (2) kutukan atas kesalahan ringan, (3) kutukan atas ketidakpatuhan, (4) kutukan dalam konflik dewasa, dan (5) kutukan dalam cerita bermuatan sensitif. Kelima pola tersebut menunjukkan bahwa kutukan dikonstruksi melalui hubungan antara tindakan atau konflik yang dipersepsikan sebagai pelanggaran batas, pihak yang memiliki daya untuk mengutuk, sasaran kutukan, mekanisme supranatural, dan konsekuensi yang umumnya bersifat drastis serta sulit dipulihkan. Meskipun setiap pola memiliki konteks dan fungsi yang berbeda, kutukan secara konsisten berperan sebagai perangkat naratif yang menghubungkan pelanggaran, otoritas, hukuman, dan penyelesaian konflik.

Keywords: pola kutukan; cerita rakyat Indonesian; folklor

ARTICLE HISTORY

Received: September 30,2026
Accepted: October 28, 2026
Published: November 11, 2026

LICENSE

Copyright © 2026 The Author(s). This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) License.
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/.

How to Cite This Article
Andayani, R. (2026). Pola kutukan dalam cerita rakyat Indonesia. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Special Edition Lalongét VII, 322-328.
https://doi.org/10.19105/ghancaran.v20i2.26368

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan sarana penting untuk mewariskan nilai-nilai kehidupan, pengetahuan, dan cara pandang masyarakat dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam tradisi tutur, cerita ini sering digunakan untuk menyampaikan nasihat, ajakan, atau larangan yang dibingkai dengan alur cerita yang memikat. Nilai hadir sebagai sesuatu yang dirasakan, diikuti, dan direnungkan melalui perjalanan tokoh-tokohnya. Yang diwariskan bukan hanya jalan ceritanya, melainkan juga cara suatu masyarakat melihat dunia, tentang berbagai hal yang dianggap baik, dipandang buruk, patut diteladani, dan yang sebaiknya dihindari.

Sebagai bagian dari folklor, cerita rakyat hidup dan menyatu secara selaras dengan estetika dan etika (Saryono, 2006). Cerita rakyat memiliki nilai keindahan sekaligus pendidikan (Ifnaldi dkk., 2023; Setiyawan, 2023). Keindahan digunakan untuk membungkus muatan-muatan kebajikan, kebenaran, atau kekudusan yang hendak disampaikan. Keindahan berarti kebenaran dan kebenaran berarti keindahan. Dua hal ini menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Cerita menjadi indah karena menyenangkan dan pada saat yang sama menjadi berarti karena membawa sesuatu yang dapat dipelajari.

Di sinilah kutukan memainkan perannya sebagai penggerak cerita. Kutukan adalah cerminan psikologi rakyat dan mentalitas masyarakat yang kemunculannya memiliki kekuatan sebagai pendorong narasi (Pandeva, 2023). Kutukan mendorong orang untuk larut di dalam alur cerita yang diciptakan penuturnya. Keberadaannya membawa energi yang kuat untuk memikat pendengar atau pembaca. Di satu sisi, kutukan memberi efek yang menakutkan, tetapi di sisi lain kutukan membawa candu yang memaksa orang terbawa di dalam arus cerita. Hingga pada akhirnya, pesan yang dibawanya berhasil masuk ke dalam pikiran dan hati masyarakat pemiliknya.

Kutukan adalah ucapan seseorang yang mengandung harapan agar kejahatan atau kemalangan menimpa seseorang atau sesuatu (Tovmasyan, 2020). Kutukan dapat berupa *supata* atau umpatan buruk yang diberikan akibat rasa kesal atau marah yang memuncak kepada pihak yang melakukan kesalahan baik karena ucapan maupun perbuatan (Suratno & Nugroho, 2022). Konsekuensi yang ditimbulkan terjadi dalam waktu cepat dan merupakan *fiat* yang dalam bahasa Latin berarti ‘jadilah’ (Mastuti, 2005). Oleh karena itulah, kutukan adalah kemutlakan, kepastian, atau ketetapan yang tak terelakkan. Kata-kata yang diucapkan diyakini memiliki daya untuk mengubah keadaan, baik secara personal maupun komunal. Keberadaan kutukan yang demikian melibatkan sejumlah unsur yang saling berkaitan, yakni adanya tindakan yang dipandang sebagai pelanggaran, ada pihak yang

merasa dirugikan, ada seseorang yang memiliki otoritas untuk mengucapkan kutukan, ada sasaran, dan ada konsekuensi yang mengubah arah kehidupan tokoh.

Unsur kutukan dalam cerita rakyat selalu menarik untuk diteliti. Suratno & Nugroho, (2022) mengungkap latar belakang munculnya kutukan dalam cerita rakyat di Jawa dipicu oleh persoalan keluarga, moral atau etika, sosial, dan politik. Hidayatullah dkk. (2023) mengungkap pemicu kutukan ibu kepada anaknya berkaitan dengan kondisi ekonomi, ketidakhadiran kepala keluarga, hadirnya perempuan lain dalam kehidupan anak, dan rasa malu anak terhadap kondisi ibu yang miskin dan tua. Sementara itu, Aini & Purwanto (2026) mengungkap bahwa kutukan hadir sebagai respons ekologis terhadap terganggunya keseimbangan lingkungan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih cenderung bergerak secara vertikal dengan memperdalam satu konteks tertentu, yakni faktor pemicu munculnya kutukan dan belum secara horizontal dengan membandingkan berbagai cerita untuk menemukan konfigurasi kutukan yang berulang. Sementara itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola kutukan dalam cerita rakyat Indonesia dengan menelusuri hubungan antarelemen yang membentuk kutukan, yakni pemicu, agen, sasaran, mekanisme, dan konsekuensi. Dengan mengaitkan antarelemen tersebut pada berbagai cerita, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi konfigurasi kutukan yang berulang sekaligus menunjukkan variasi konteks yang melatarinya.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk mengidentifikasi pola kutukan yang terdapat dalam cerita rakyat Indonesia (Walidin dkk., 2015). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian difokuskan pada upaya memahami makna, konteks, dan keterkaitan antarelemen yang membentuk kutukan, melaksanakannya dalam latar yang alamiah, dan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata (Waruwu, 2024).

Data penelitian berupa 29 cerita rakyat Indonesia yang mengandung peristiwa kutukan. Sumber data berupa teks cerita rakyat yang terdokumentasi dalam buku kumpulan cerita rakyat dan laman digital. Pemilihan sumber dilakukan secara purposif dengan kriteria (1) cerita berasal dari tradisi cerita rakyat Indonesia, (2) teks memuat peristiwa kutukan yang dinyatakan secara eksplisit, dan (3) teks menyediakan informasi yang memadai mengenai peristiwa yang melatarbelakangi kutukan, pihak yang mengucapkan atau menyebabkan kutukan, sasaran kutukan, mekanisme terjadinya kutukan, serta akibat yang ditimbulkannya. Kriteria tersebut digunakan agar setiap teks dapat dibandingkan berdasarkan dimensi analisis yang sama.

Analisis data dilakukan secara bertahap. *Pertama*, seluruh teks dibaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai alur, tokoh, konflik, dan posisi peristiwa kutukan dalam masing-masing cerita. *Kedua*, setiap peristiwa kutukan diidentifikasi dan diklasifikasi berdasarkan konteks sebelum, saat, dan setelah kutukan terjadi. *Ketiga*, data dikodekan menggunakan lima dimensi analitis awal, yaitu (1) *trigger*, berupa peristiwa atau tindakan yang melatarbelakangi kutukan; (2) *curse agent*, yaitu tokoh atau kekuatan yang menyebabkan atau mengucapkan kutukan; (3) *target*, yaitu pihak yang menjadi sasaran kutukan; (4) *mechanism*, yaitu cara kutukan bekerja dalam dunia cerita; dan (5) consequence, yaitu perubahan atau akibat yang muncul setelah kutukan terjadi. *Keempat*, hasil pengodean setiap cerita dibandingkan secara lintas kasus (*cross-case comparison*) untuk menemukan konfigurasi hubungan yang berulang. *Kelima*, konfigurasi yang ditemukan dibandingkan kembali dengan masing-masing teks untuk memastikan bahwa pola yang dirumuskan benar-benar memiliki dasar tekstual. Keabsahan temuan dalam penelitian ini dijaga melalui ketekunan pembacaan, pemeriksaan berulang terhadap hasil pengodean, dan perbandingan lintas cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis, ditemukan lima pola naratif kutukan dalam cerita rakyat Indonesia, yaitu (1) kutukan untuk anak durhaka, (2) kutukan atas kesalahan ringan, (3) kutukan atas ketidakpatuhan, (4) kutukan dalam konflik dewasa, dan (5) kutukan dalam kisah bermuatan sensitif. Kelima pola tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Kutukan untuk Anak Durhaka

Pola pertama yang ditemukan muncul secara berulang dalam sejumlah cerita rakyat Indonesia adalah kutukan legenda anak durhaka. Tema ini berkaitan dengan sikap menolak, melawan, mengingkari, atau menyakiti orang tua.

Sedikitnya, pola tersebut tampak dalam cerita rakyat yang ditelusuri berikut.

No.	Cerita	Asal	Alur Cerita
1	Amat Rhang Manyang	Aceh	Di kampung Pasie, Amat tinggal bersama ibunya. Hidup dalam keadaan yang sangat sederhana membuatnya bertekad untuk pergi merantau. Amat berhasil menjadi orang kaya dan menikah dengan seorang perempuan keluarga bangsawan. Namun, kesuksesan membuatnya berubah dan malu mengakui ibunya yang miskin. Sang ibu sangat sedih lalu ia berdoa agar Amat sadar. Seketika badai petir datang. Amat beserta kapal, istri, pengawal, dan seluruh kekayaannya berubah menjadi batu bukit kapal di Aceh.
2	Batu Belah Batu Betungkup*	Aceh	Di tanah Gayo, sebuah keluarga petani miskin hidup dengan mengandalkan hasil ladang dan buruan dari hutan. Suatu hari karena lapar, anak sulung diminta ibunya mengambil belalang di lumbung, tetapi ia lupa menutup pintu sehingga seluruh persediaan belalang terlepas. Sang ayah yang kecewa dan marah mengusir istrinya dari

			rumah hingga sang ibu pergi ke hutan dan meminta Batu Belah menelannya. Kedua anaknya menyusul dan menyaksikan sang ibu ditelan batu. Menyaksikan kajian itu, mereka sangat terpukul dan merasa bersalah.
3	Sampuraga	Sumut	Setelah sukses merantau ke Mandailing dan menikahi putri saudagar kaya (dalam versi yang lain disebut menikah dengan putri Raja Silanjang), Sampuraga tidak mengakui ibunya. Dalam sedih dan kecewa, sang ibu berdoa agar anaknya mendapat hukuman. Doa sang ibu pun dikabulkan. Bumi berguncang, hujan turun tanpa henti, dan Sampuraga ditelan bumi. Konon, tempat itu kemudian berubah menjadi kolam air panas yang dikenal sebagai Air Panas Sampuraga.
4	Si Kantan	Sumut	Seorang pemuda bernama Kantan menemukan tongkat emas permata setelah sang ibu mendapat petunjuk melalui mimpi. Tongkat itu membawanya ke Malaka hingga ia menikah dengan putri raja dan hidup mewah. Saat kembali ke kampung, ibunya datang menyambut dengan penuh rindu, tetapi Kantan justru mengingkari dan mengusirnya. Sang ibu yang hancur hatinya berdoa kepada Tuhan dan seketika badai dahsyat menenggelamkan kapal si Kantan di Sungai Barumun. Dari lokasi tenggelamnya kapal itu muncul sebuah pulau yang dikenal sebagai Pulau Si Kantan.
5	Si Lancang	Riau	Di daerah Kampar, Riau hiduplah si Lancang bersama sang ibu. Semula ia adalah anak yang berbakti. Namun, setelah sukses merantau, menjadi saudagar kaya, dan bahkan memiliki banyak kapal dagang dan banyak istri, ia menjadi berubah. Ketika kapalnya singgah di Kampar, ia tidak mengakui sang ibu. Sang ibu lalu berdoa kepada Tuhan agar anaknya dihukum. Seketika kapalnya hancur diterjang badai dan harta bendanya terbang ke mana-mana. Si Lancang, istri, dan anak buahnya tenggelam bersama kapal.
6	Batang Tuaka	Riau	Tuaka adalah anak seorang janda miskin yang menemukan permata berkat menolong seekor ular. Permata itu dijual hingga membuatnya menjadi saudagar kaya dan memiliki banyak kapal di Temasik. Namun, setelah sukses, ia melupakan dan tidak mengakui ibunya. Sang ibu yang hancur hati berdoa kepada Tuhan, hingga Tuaka berubah menjadi burung elang dan istrinya menjadi burung punai. Dari air mata mereka membentuk sungai Batang Tuaka.
7	Bujang Gadung	Riau	Bujang Gadung, anak seorang janda miskin akhirnya menjadi saudagar kaya raya setelah merantau dengan menumpang kapal dagang. Dia diangkat menjadi anak oleh nakhoda kapal. Namun, ia menolak mengakui ibunya karena malu dengan penampilan ibunya yang miskin. Sang ibu berdoa memohon keadilan Tuhan hingga doanya terkabul. Kapal Bujang Gadung tenggelam menjelma menjadi batu napal yang dikenal sebagai Napal Perahu Lancang Gadung, sedangkan ia sendiri berubah menjadi naga.
8	Tokong si Culan	Riau	Si Culan tinggal di sebuah desa kecil di wilayah Riau bersama sang ibu. Hidup dalam kekurangan, membuatnya bertekad untuk pergi merantau. Berkat kerja kerasnya, ia berhasil menjadi orang sukses dan memiliki kapal niaga yang besar. Namun, kesuksesan itu membuatnya menjadi lalai. Ia tidak mengakui ibu kandungnya dan tak segan mengusir ibunya ketika ia singgah di pelabuhan kampung halamannya. Sang ibu yang sangat kecewa kemudian memohon keadilan dari Tuhan. Seketika badai besar datang menghantam kapal si Culan dan seluruh isinya karam hingga menjadi batu.
9	Malin Kundang	Sumbar	Malin Kundang seorang anak laki-laki dari keluarga miskin di sebuah kampung pesisir. Setelah merantau, ia sukses dan menjadi saudagar kaya. Namun, Malin menolak mengakui ibunya karena merasa malu akan penampilannya. Sang ibu sangat sedih dan mengutuk Malin agar mendapat hukuman dari Tuhan. Tak lama setelah kejadian itu, kapal Malin karam dihantam badai dan ia berubah menjadi batu.
10	Asal Usul Lempur, Tebat	Jambi	Seorang gadis dari Pamuncak Tanjung Sari menghadiri pesta panen bersama ibunya, tetapi ia menyebut ibunya sebagai pembantu tua. Tersakiti oleh ucapan itu, sang ibu berdoa agar putrinya ditelan

	Gelang, dan Tebat Jambi		lumpur saat mereka melewati rawa di antara Pulau Sangkar dan Lolo. Doa terkabul. Sang putri tenggelam meski telah memohon ampun. Sebelum putrinya lenyap, sang ibu mengambil gelang dan selendangnya. Dari kisah inilah lahir nama beberapa tempat di Jambi: Negeri Lempur dari kata lumpur tempat sang putri tenggelam, Tebat Gelang dari gelang yang dibuang ke kolam, dan Tebat Jambi dari songket khas Jambi yang dilepaskan ke kolam.
11	Batu Balai	Kep. Bangka Belitung	Dempu Awang, seorang pemuda miskin meninggalkan ibunya untuk merantau. Kemudian ia sukses dan menikah dengan wanita cantik. Setelah bertahun-tahun, ia kembali ke kampung halamannya dengan kapal megah, tetapi menolak mengakui ibunya. Sang ibu yang kecewa kemudian berdoa memohon keadilan Tuhan. Doa itu dikabulkan. Badai besar menghancurkan kapal Dempu Awang. Ia bersama kapalnya menjadi batu besar yang kini dikenal sebagai Batu Balai, sedangkan istrinya berubah menjadi kera putih.
12	Gunung Pinang	Banten	Seorang nelayan miskin bernama Dampu Awang bertekad menjadi kaya. Ia bekerja keras kepada seorang saudagar hingga menjadi orang kepercayaan saudagar itu. Berkat ketekunannya ia pun menjadi pedagang besar. Ia pun akhirnya menikah dengan putri sang saudagar. Saat kembali ke desa, ibunya yang renta berusaha menemuinya, tetapi Dampu Awang malu dan mengingkari ibunya. Sang ibu yang tersakiti berdoa kepada Tuhan, dan doa itu terkabul. Kapal Dampu dihantam badai dahsyat hingga tenggelam dan berubah menjadi sebuah gunung bernama Gunung Pinang.
13	Batu Menangis	Kalbar	Darmi adalah seorang gadis yang cantik, tetapi malas dan manja. Ia suka bersolek dan memandang rendah ibunya yang lusuh. Bahkan, ia malu mengakui ibunya dan tega menyebutnya sebagai pembantu di depan banyak orang. Hati sang ibu hancur hingga ia bersimpuh dan berdoa kepada Tuhan. Doanya pun terkabul. Perlahan Darmi berubah menjadi batu sambil terus menangis memohon ampun.
14	Gunung Bangkai	Kalsel	Andung, seorang pemuda baik hati yang menolong lelaki tua dan diberi kalung ajaib penyembuh segala penyakit. Dengan kalung itu, ia menyembuhkan banyak orang, termasuk putri raja, hingga akhirnya menikahinya dan tinggal di istana. Namun, ketika kembali ke hutan mencari buah untuk istrinya, Andung bertemu dengan ibunya yang sudah tua. Malu mengakuinya, ia menolak sang ibu. Doa sang ibu membuat Andung dikutuk. Tubuhnya kaku, membesar, lalu berubah menjadi batu yang menjulang sebagai gunung.
15	Si Angui	Kalsel	Angui meninggalkan Nini Kudampai, sang ibu untuk diasuh seorang saudagar kaya. Kemudian ia berhasil menjadi saudagar yang sangat sukses. Setelah bertahun-tahun merantau, Angui pulang ke kampung halaman dengan kapal mewah, tetapi ia malu dan menolak mengakui Nini Kudampai sebagai ibunya karena kemiskinan dan usia tuanya. Dengan hati terluka, Nini Kudampai mengutuk Angui beserta kapal miliknya menjadi batu. Seketika kapal Angui berubah menjadi gunung batu yang kemudian dikenal masyarakat sebagai Gunung Batu Hapu.
16	Si Angui (Batu Bini dan Batu Laki)	Kalsel	Di sebuah desa di sebelah Barat lereng Pegunungan Meratus, hiduplah Angui bersama ibunya yang bernama Diang Ingsun. Meski hidup sangat miskin, Angui sangat menyayangi sang ibu. Saat usia remaja, Angui merantau bekerja dengan seorang saudagar kaya raya hingga membuatnya menjadi saudagar yang sukses. Setelah bertahun-tahun, ia pulang ke kampung halaman bersama istrinya untuk menemui ibunya. Namun, karena malu melihat ibunya yang miskin dan tua, Angui menyangkal hubungan mereka dan bahkan menghina ibunya. Sakit hati, Diang Ingsun mengutuk Angui dan kapal beserta seluruh kekayaannya menjadi batu yang kemudian dikenal sebagai Batu Laki dan Batu Bini.
17	Batu Bagga	Sulteng	Impalak adalah seorang anak nelayan miskin bernama Intobu. Setelah merantau, Impalak berhasil menjadi kaya dan memiliki perahu bagga. Akan tetapi, saat kembali ke kampung halaman, ia tidak mengakui ayahnya yang miskin dan tua. Sang ayah kemudian kemudian

			mengutuk perahu Impalak. Tak lama setelah itu, badai dahsyat menghantam hingga perahu beserta Impalak berubah menjadi batu.
18	Batu Badaong*	Maluku Utara	Sebuah keluarga kaya di Pulau Tanimbar hidup berkecukupan, tetapi kedua anak mereka tumbuh manja dan tidak terbiasa membantu pekerjaan rumah. Setelah ayah mereka meninggal dan kekayaan keluarga mulai habis, sang ibu harus bekerja sendiri, sedangkan kedua anaknya tetap malas dan bahkan sering membentaknya. Karena tidak sanggup lagi menghadapi perlakuan anak-anaknya, sang ibu pergi ke tepi sungai dan memohon kepada sebuah batu agar menelannya. Batu itu terbuka dan sang ibu masuk ke dalamnya, meninggalkan kedua anaknya. Menyadari bahwa sang ibu telah tiada, kedua anaknya pun akhirnya merasa sangat sedih dan menyesal.

Tabel 1 Alur dalam Cerita Rakyat Indonesia Berpola Anak Durhaka

Tabel tersebut menunjukkan bahwa tema anak durhaka tersebar dalam berbagai latar budaya di Indonesia, mulai dari Aceh, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Maluku. Meskipun berasal dari tradisi lokal yang berbeda, cerita-cerita tersebut menunjukkan pola naratif yang serupa. Anak merantau dengan mengendarai kapal atau bekerja sebagai awak kapal, meraih keberhasilan dan status sosial, kemudian menyangkal atau mengingkari orang tuanya, hingga berujung pada kutukan.

Pola tersebut juga ditemukan dalam beberapa cerita di kawasan Asia Tenggara. Kajian komparatif terhadap *Malin Kundang* (Indonesia), *Si Tanggang* (Malaysia), dan *Nahkoda Manis* (Brunei) menunjukkan kemiripan struktur naratif ketiganya. Hal ini mengindikasikan bahwa motif anak durhaka dalam lintas budaya dengan pola yang relatif konsisten antara keberhasilan di perantauan, pengingkaran terhadap orang tua, dan kutukan sebagai konsekuensi atas pelanggaran norma keluarga (Sulaiman dkk., 2025). Rangkaian ini menunjukkan teks secara sistematis menghasilkan subjek "anak yang tidak patuh" melalui oposisi diskurtif antara ketaatan dan penyimpangan (Syariati & Jufri, 2025).

Kutukan dalam cerita anak durhaka umumnya diwujudkan melalui perubahan tokoh menjadi batu, gunung, pulau, kolam, binatang, atau melalui bencana seperti tenggelamnya kapal. Konsekuensi tersebut berlangsung secara cepat dan bersifat mutlak, tanpa memberikan ruang bagi klarifikasi, negosiasi, ataupun pemulihan hubungan antara anak dan orang tua sehingga kutukan berfungsi sebagai mekanisme penghukuman atas pelanggaran norma keluarga. Di antara konsekuensi-konsekuensi tersebut, perubahan menjadi batu atau gunung paling banyak ditemukan dalam cerita berpola anak durhaka.

Sepanjang peradaban manusia, batu adalah benda yang sangat akrab, bermanfaat, dan berharga (Juliastuty, 2018). Batu digunakan sebagai simbol penghentian mobilitas, kekakuan, atau ketidakberdayaan. Dalam pandangan mitologi, batu menjadi simbol kebenaran moral yang absolut. Ketidaktaatan pada norma mengakibatkan kehancuran secara permanen (Syariati & Jufri, 2025). Oleh karena itu, perubahan tokoh dalam cerita

menjadi batu menyiratkan pesan keras kepada generasi muda. Melanggar norma keluarga seperti berperilaku durhaka kepada orang tua yang dilakukan secara sadar dengan mengingkari, menolak, membangkang, mengkhianati, menyakiti orang tua adalah pelanggaran berat, bersifat fatal, dan tidak bisa dipulihkan.

Banyaknya unsur batu dalam cerita berpola kutukan untuk anak durhaka juga mencerminkan kedekatan cerita rakyat dengan lingkungan geografisnya. Indonesia memiliki bentang alam yang beragam, termasuk kawasan pegunungan, perbukitan, pantai berbatu, dan formasi geologis yang memungkinkan unsur batu hadir secara nyata dalam kehidupan masyarakat. Kedetakan tersebut memberikan ruang bagi masyarakat untuk menghubungkan atau memaknai peristiwa dan fenomena di sekitarnya melalui cerita.

Menariknya, pola ini juga didominasi latar laut yang kerap menjadi ruang untuk mengawali perjalanan tokoh sekaligus latar kehancurannya. Pelayaran yang semula membuka peluang mengubah nasib berakhir dengan bencana setelah tokoh mengingkari orang tuanya. Penggunaan dermaga, nahkoda, dan rantau mencerminkan kedekatan cerita dengan masyarakat pesisir yang mengenal tradisi pelayaran. Pengembaraan lewat laut menjadi representasi mobilitas sosial dan ekonomi sekaligus perjumpaan dengan dunia di luar kampung halaman (Sugiarti dkk., 2023). Hal ini menandakan kuatnya imajinasi maritim dalam cerita rakyat Indonesia (Abdullah & Ibrahim, 2026).

Meskipun sebagian besar cerita menempatkan anak sebagai sasaran kutukan, beberapa cerita memperlihatkan variasi mekanisme dan sasaran konsekuensi kutukan. Dalam *Batu Belah Batu Betangkup* dan *Batu Badaong*, yang mengalami akibat adalah ibu yang tersakiti oleh perilaku anak. Sang ibu ditelan batu dan tidak dapat kembali kepada anak-anaknya. Kehilangan ini menyerupai kematian karena kehadiran ibu hilang dari hidup anak sehingga tetap menjadi hukuman moral yang menempatkan anak pada situasi kehilangan, ketakutan, dan penyesalan.

Dalam pola ini, penderitaan ibu akibat penolakan, pengingkaran, dan perlakuan kasar anak, terutama yang diungkapkan secara verbal, menjadi unsur emosional yang membangun ketegangan dan menggugah pembaca. Kesedihan tersebut menegaskan beratnya akibat durhaka kepada sosok yang telah mengandung, melahirkan, dan membesarkan anak dengan penuh pengorbanan. Keberulangan pola di berbagai wilayah menunjukkan kuatnya penekanan pada penghormatan kepada ibu sebagai figur yang harus dijaga dan dimuliakan. Pengulangan ini mencerminkan kesamaan pandangan moral di berbagai tradisi lokal meskipun setiap cerita tetap memiliki kekhasan konteks budaya. Melalui rangkaian konflik,

kesedihan ibu, kutukan, dan akibat tragis, cerita rakyat menyampaikan peringatan keras agar generasi berikutnya menghormati orang tua, khususnya ibu.

Kutukan atas Kesalahan Ringan

Pola kedua adalah kutukan atas kesalahan ringan. Berbeda dengan legenda anak durhaka yang menempatkan pengingkaran terhadap orang tua sebagai pelanggaran utama, pola ini muncul ketika tindakan tokoh anak tidak menunjukkan niat untuk melakukan pelanggaran berat, tetapi dipersepsi sebagai kesalahan. Konsekuensi yang ditimbulkannya pun bersifat fatal dan final. Pola ini ditemukan dalam cerita *Asal Usul Bunga Teratai* (Jawa Tengah), *Legenda Gunung Budheg* (Jawa Timur), dan *Legenda Bringkoning* (Jawa Timur).

Dalam cerita *Asal Usul Bunga Teratai*, Dewi Arum diperintah ayahnya, Prabu Rahubahu, mengambil bunga di telaga hutan Krendhawahana sebagai obat wabah yang melanda negeri. Setibanya di telaga, Dewi Arum mandi dan bermain air hingga melupakan tugasnya. Tindakan ini merupakan bentuk kelalaian yang tidak bertanggung jawab, tetapi bukan penolakan atau pembangkangan yang disengaja. Ketika raja murka dan mengucapkan bahwa putrinya lebih baik menjadi penghuni telaga, Dewi Arum seketika berubah menjadi teratai. Konsekuensi ini jauh melampaui bobot pemicunya karena kelalaian yang sebenarnya dapat ditegur atau diperbaiki dijawab dengan perubahan wujud yang permanen.

Yang membuat kasus ini khas adalah perubahan tubuh sang putri justru menjadi bagian dari penyelesaian persoalan kerajaan sebab teratai dapat digunakan sebagai obat. Kutukan dengan demikian bekerja ganda, yaitu sebagai hukuman bagi anak sekaligus sebagai pemenuhan kebutuhan publik yang gagal dipenuhi lewat tugas semula. Tubuh anak akhirnya diposisikan sebagai sumber daya bagi kepentingan penguasa. Suratno & Nugroho (2022) memandang kutukan dalam cerita tersebut sebagai persoalan politik karena tindakan raja berkaitan dengan penyelamatan masyarakat dan tanggung jawab pemerintahan. Rangkap peran Prabu Rahubahu sebagai ayah dan penguasa membuat kemarahan domestik tidak terpisahkan dari kepentingan negara.

Sementara itu, dalam *Legenda Gunung Budheg*, tokoh Joko Bodo mengalami perubahan menjadi batu setelah ibunya menganggap bahwa ia tidak mengindahkan panggilan dan menunjukkan sikap tidak patuh. Padahal, Joko Bodo sedang menjalankan tapa bisu sehingga tidak dapat memberikan jawaban atas panggilan tersebut. Diamnya Joko Bodo bukan merupakan bentuk penolakan yang disengaja terhadap ibunya, melainkan bagian dari laku spiritual yang sedang dijalaninya. Akan tetapi, ibu menafsirkan tindakan tersebut sebagai pembangkangan. Kesalahpahaman itu kemudian berkembang menjadi kemarahan dan

berujung pada kutukan yang mengakibatkan perubahan tubuh Joko Bodo menjadi batu. Dengan demikian, peristiwa yang menjadi pemicu kutukan bukanlah tindakan durhaka yang benar-benar dilakukan anak, melainkan kegagalan komunikasi antara anak dan orang tua yang diperburuk oleh penilaian sepihak.

Dalam *Legenda Bringkoning* yang didokumentasikan Sungkowati dkk. (2011), Aji Paningrat mencari ayahnya karena tidak percaya pada keterangan ibunya bahwa sang ayah telah meninggal. Keinginan ini dapat dipahami sebagai rasa ingin tahu dan kerinduan seorang anak terhadap sosok yang tidak pernah dikenalnya. Setelah Aji tetap berangkat meskipun dilarang dan tidak mengindahkan ancaman, ibunya memohon agar ia dijadikan pohon agar tidak dapat pergi ke mana-mana. Aji kemudian menjadi pohon beringin berwarna kuning, yang menjadi asal-usul nama Desa Bringkoning. Berbeda dari dua cerita sebelumnya, kutukan di sini tidak berfungsi sebagai hukuman atas perbuatan tokoh, tetapi sebagai alat 'pengekangan'. Hilangnya kemampuan bergerak merupakan inti hukumannya karena pohon adalah makhluk yang berakar dan tidak dapat berpindah. Cerita ini mempertemukan dua kepentingan yang bertentangan, yaitu perlindungan orang tua dan kebutuhan anak untuk mengetahui identitas keluarganya. Ketika pertentangan itu diselesaikan melalui kutukan, otoritas orang tua tampil sebagai kekuasaan yang tidak hanya mengatur perilaku anak, tetapi juga menentukan ruang gerak dan masa depannya.

Hal ini sejalan dengan temuan Fateha & Ramlan (2023) yang menginterpretasi kutukan ibu sebagai "maternal monstrosity", yaitu ekspresi kecemasan perempuan dalam masyarakat patriarkal. Meskipun objek kajiannya berbeda, pandangan ini relevan untuk Bringkoning. Dalam cerita ini, sisi "monstrositas" keibuan tampak ketika perlindungan yang semula berupa larangan dan ancaman berubah menjadi kutukan yang menghentikan langkah anak. Ibu yang semula menjadi pelindung berubah menjadi pihak yang merampas kebebasan anak. Perubahan ini tidak serta-merta menunjukkan kebencian sebab tujuan kutukan adalah mencegah anak pergi, bukan melenyapkan anak. Kutukan justru mengubah anak menjadi sesuatu yang tetap berada di tempat sehingga kehilangan dan pengekangan berjalan beriringan. Kecemasan sang ibu dapat ditafsirkan berakar pada kisah masa lalu yang disembunyikan atau tidak ingin diungkap sehingga pencarian ayah oleh Aji dipersepsi sebagai ancaman terhadap keamanan, harga diri, atau keutuhan hubungan ibu dan anak. Dalam keadaan terdesak, ibu memilih tindakan paling ekstrem, yaitu ujaran kutukan karena larangan dan ancaman telah gagal menghentikan langkah sang anak.

Ketiga cerita menunjukkan bahwa konsekuensi buruk dalam cerita rakyat tidak selalu berawal dari pelanggaran moral berat. Konsekuensi itu dapat lahir dari kelalaian,

ketidaktahuan, kesalahpahaman, atau ketidakmampuan memenuhi harapan tokoh lain. Karakteristik utama pola ini adalah ketidakseimbangan antara pemicu dan akibat. Pemicunya ringan atau bahkan keliru ditafsirkan, sedangkan akibatnya ekstrem dan tidak dapat dipulihkan dengan mudah. Transformasi menjadi teratai, batu, dan pohon sama-sama menghilangkan suara dan kebebasan bergerak tokoh anak sehingga akibatnya bersifat total. Dalam konfigurasi ini, tokoh orang tua atau penguasa merangkap sebagai penafsir dan pelaksana hukuman. Anak berada pada posisi pihak yang dikenai keputusan tanpa kesempatan menjelaskan dan membela diri. Kutukan kemudian berfungsi mempercepat penyelesaian konflik tanpa negosiasi dan tanpa proses pemaafan atau alur yang lebih rumit.

Kutukan atas Ketidakpatuhan

Pola ketiga adalah kutukan akibat ketidakpatuhan pada pantangan, larangan, atau kewajiban menjalankan tugas. Pantangan merupakan larangan sosial yang kuat terhadap kata, benda, tindakan, atau orang yang dianggap tidak diinginkan oleh suatu kelompok, budaya, atau masyarakat. Pelanggaran terhadapnya berakibat pada sanki yang keras (Ratmawati, 2017). Berbeda dengan dua pola sebelumnya yang berkaitan dengan relasi orang tua dan anak, pola ini menempatkan pantangan, larangan, atau kewajiban tertentu sebagai pemicu utama kutukan. Pola tersebut ditemukan dalam *Dang Gedunai* (Riau), *Legenda Tanjung Lesung* (Banten), dan *Tanjung Kodok* (Jawa Timur).

Dalam *Dang Gedunai*, tokoh utama melanggar larangan untuk memakan telur misterius dan dikutuk induk naga hingga menjadi naga. Dalam *Legenda Tanjung Lesung*, Raden Budog melanggar larangan memainkan lesung pada hari keramat dan berubah menjadi lutung. Sementara itu, dalam cerita *Tanjung Kodok* (Sungkowati dkk., 2011), makhluk katak raksasa yang lalai menjalankan tugas karena terlena hubungan percintaan dan dikutuk oleh suci hingga berubah menjadi batu karang. Meskipun konteks pelanggarannya berbeda, ketiga cerita menunjukkan hubungan yang langsung antara pelanggaran terhadap ketentuan tertentu dan konsekuensi supranatural yang mengubah wujud tokoh.

Dalam cerita tersebut, kutukan bekerja sebagai respons langsung yang mengubah keadaan tokoh secara drastis (Mastuti, 2005). Transformasi menjadi naga, lutung, atau batu karang sekaligus berfungsi sebagai penanda akhir dari pelanggaran dan sebagai penjelasan etiologis terhadap keberadaan suatu makhluk, tempat, atau bentuk alam tertentu. Pola tersebut berfungsi untuk menegaskan norma dalam masyarakat. Dalam hal ini, pantangan atau aturan yang dibuat dan dijunjung kuat oleh masyarakat dilegitimasi dengan menghadirkan konsekuensi yang ekstrem. Pada umumnya, tokoh yang melanggar tidak

memperoleh kesempatan yang berarti untuk mempertanyakan alasan larangan, memperbaiki kesalahan, atau memulihkan keadaan. Konsekuensi kutukan menjadi sarana utama untuk mengakhiri pelanggaran.

Pola ini menekankan fungsi sosial cerita rakyat sebagai legitimasi budaya. Rahayu (2012) menunjukkan bahwa folklor (termasuk cerita rakyat) menjadi bagian penting dalam mempertahankan identitas lokal karena menyediakan legitimasi budaya bagi keberadaan adat dan komunitas yang mempraktikkannya. Narasi lokal seperti legenda, mitos, dan kisah kutukan berfungsi sebagai pembenaran historis maupun spiritual bahwa adat tertentu telah berlangsung lama dan harus dihormati.

Kutukan dalam Konflik Dewasa

Pola keempat adalah kutukan yang lahir dari konflik antartokoh dewasa. Biasanya konflik yang dibangun berkaitan dengan kepentingan, penolakan, tipu daya, percintaan, perebutan kekuasaan yang dialami dalam kehidupan orang dewasa. Pola ini berbeda dari kisah anak durhaka dan cerita lain yang berlatar dunia anak. Dalam cerita berpola anak durhaka, konflik berpusat pada ketergantungan anak, otoritas orang tua, dan kewajiban moral dalam keluarga sehingga kutukan umumnya diucapkan oleh pihak yang memiliki kewenangan atas tokoh yang dikutuk. Sementara itu, pada pola keempat ini, kedua pihak merupakan agen yang memiliki kehendak, kepentingan, dan kemampuan bertindak strategis, seperti pada cerita *Roro Jonggrang* (Yogyakarta) dan *Legenda Dewi Kilisuci* (Jawa Timur). Kutukan dalam kedua cerita ini tidak dipicu oleh relasi antara orang tua dan anak, melainkan oleh relasi antara pelamar dan pihak yang dilamar. Kutukan muncul karena negosiasi antartokoh gagal dilakukan.

Dalam cerita Roro Jonggrang, konflik bermula dari keinginan Bandung Bondowoso mempersunting Roro Jonggrang. Dalam sejumlah versi, lamaran itu diajukan setelah ia menaklukkan kerajaan dan membunuh Prabu Baka, ayah sang putri (Laurencia, 2024; Narawaty, 2023). Dalam versi tersebut, penolakan Roro Jonggrang merupakan respons terhadap pihak yang merampas kerajaan dan keluarganya. Karena tidak mampu menolak secara terbuka, ia mengajukan syarat yang tampak mustahil, yaitu membangun seribu candi dalam semalam. Ketika syarat itu hampir terpenuhi dengan bantuan bangsa jin, ia menggagalkannya dengan menciptakan kesan fajar telah tiba. Bandung kemudian mengutuknya menjadi arca penggenap candi terakhir.

Struktur serupa tampak pada cerita Dewi Kilisuci dilamar Lembu Suro dan Mahesa Suro. Ia tidak menghendaki pinangan itu, lalu mengajukan syarat yang tampak mustahil,

yaitu membuat sumur di puncak Gunung Kelud dalam waktu semalam. Setelah syarat itu hampir terpenuhi, Dewi Kilisuci membuat siasat yang membuat para pelamar terkubur di dalam sumur. Lembu Suro mengucapkan sumpah yang mengancam Kediri, Blitar, dan Tulungagung. Masyarakat mempercayai sumpah itu sebagai penyebab letusan Kelud dan sumpah tersebut menjadi latar tradisi larung sesaji (Huda dkk., 2017). Dalam pandangan masyarakat, letusan dipahami sebagai tanda keluarnya Lembu Suro untuk membalas ketidakadilan yang dialaminya (Mulyaningtyas dkk., 2023).

Temuan ini menegaskan bahwa cerita rakyat tidak seluruhnya dibangun berdasarkan persoalan dan pengalaman yang dekat dengan dunia anak. Dalam cerita rakyat, baik yang memuat kutukan maupun tidak, konteks kehidupan orang dewasa sering menjadi sumber konflik dan penggerak alur, seperti percintaan, perkawinan, perebutan kekuasaan, pengkhianatan, kecemburuan, dan pembalasan. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat merupakan produk kebudayaan yang merepresentasikan kompleksitas kehidupan masyarakat pada masa cerita tersebut berkembang. Sebagaimana pandangan Zipes yang dikutip Hartiningtyas dkk. (2023), cerita rakyat pada awal kemunculannya diciptakan dan dikembangkan untuk orang dewasa. Oleh karena itu, cerita rakyat banyak berisi permasalahan-permasalahan kompleks yang dialami orang dewasa.

Kutukan Cerita Bermuatan Sensitif

Pola kelima adalah kutukan dalam cerita bermuatan sensitif. Pola kutukan ini muncul sebagai bagian dari rangkaian tragedi yang telah mencapai tingkat konflik yang ekstrem, pelanggaran berat, dan fatal. Konfigurasinya dapat dirumuskan sebagai tragedi atau pelanggaran ekstrem yang mendorong salah satu pihak memberikan kutukan. Pola ini ditandai oleh kemunculan kutukan dalam konteks tragedi berat yang melibatkan pengkhianatan, kekerasan ekstrem, pelanggaran tabu, atau hubungan yang bersifat inses, seperti yang ditemukan dalam cerita *Mbong Sangsang* (Jawa Tengah), *Bulus Jimbung* (Jawa Tengah), dan *Batu Banama* (Kalimantan Tengah).

Dalam cerita *Mbong Sangsang*, muatan sensitif ditunjukkan dengan adanya adegan pembunuhan putri raja. Cerita ini bermula dari seorang adipati di Blora yang cemas wilayahnya akan terbagi karena memiliki dua anak. Ia memutuskan melenyapkan anak perempuannya dengan mendorongnya ke jurang. Sebelum tewas, sang putri menyatakan menerima perlakuan itu tetapi bersumpah bahwa kelak sesuatu akan menimpa negeri Blora sebagai pembalasan. Kutukan ini diyakini masyarakat hingga kini, terutama keyakinan bahwa pejabat yang memasuki Desa Gulingan akan tertimpa bencana (Wahyuni dkk., 2017).

Dalam cerita *Bulus Jimbung* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978), muatan sensitif tampak dari adegan potong kaki. Kerajaan Wiroto di Jepara makmur di bawah Sri Ratu Worosingo yang dikenal adil. Karena iri, Raja Kalinga dan Putri Dewi Wahdi menaruh peti emas di jalan untuk menguji kejujuran rakyat. Kuda Pangeran Patohwan tergelincir dan kakinya menyentuh peti sehingga ia dituduh melanggar hukum. Demi keadilan, ibunya menjatuhkan hukuman potong kaki. Sang pangeran pergi bersama abdinya, Sidagara, sembuh setelah berendam di sendang, lalu mendirikan Kerajaan Mampir dan bergelar Prabu Jaka Patohwan. Kemudian Dewi Wahdi jatuh cinta kepadanya, tetapi ia menolak. Wahdi bunuh diri, dan dua abdinya, Ki Remeng dan Ki Poleng, murka. Keduanya terus menerus menumpahkan kemarahan dan caci maki hingga di luar batas kemanusiaan. Sang prabu akhirnya mengutuk keduanya menjadi bulus hitam dan bulus belang yang mendiami sendang. Sampai kini tempat itu dianggap keramat dan ramai dikunjungi seusai Idulfitri.

Sementara itu, *Batu Banama* menghadirkan tragedi yang berkaitan dengan inses (perkawinan sedarah) antara ibu dan anak. Kisah ini menceritakan Tan Kin Lin, seorang anak yang kabur setelah dipukul ibunya dan tanpa sengaja terbawa kapal saudagar Tiongkok hingga akhirnya diangkat sebagai anak. Setelah dewasa dan menjadi saudagar kaya, ia kembali ke tanah kelahirannya dan tanpa disadari menikahi ibunya sendiri, Bawi Kuwu, yang sudah tidak mengenalinya. Saat berada di kapal Banama, bekas luka di kepala Tan Kin Lin membuka identitasnya dan keduanya tersadar bahwa mereka memiliki hubungan darah. Karena rasa malu dan murka Dewata, mereka serta kapal tempat mereka berlayar dikutuk menjadi batu. Batu Banama hingga kini dipercaya sebagai pengingat bagi masyarakat Dayak tentang larangan hubungan sedarah dan pentingnya menjaga tatanan kehidupan.

Dalam pola ini kutukan menjadi bentuk tindakan terakhir yang masih dapat dilakukan tokoh ketika konflik telah mencapai kondisi yang tidak memungkinkan pemulihan. Hal tersebut tampak dalam *Mbong Sangsang* dan *Bulus Jimbung* ketika kutukan muncul dari tokoh yang berada dalam kondisi sangat tertekan atau mendekati kematian. Sementara itu, *Batu Banama* memperlihatkan bentuk berbeda karena kutukan berasal dari kekuatan dewata sebagai konsekuensi atas pelanggaran tindakan yang tabu.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kutukan dalam cerita rakyat Indonesia dikonstruksi melalui hubungan yang berulang antara pemicu, agen, sasaran, mekanisme, dan konsekuensi. Lima pola yang teridentifikasi meliputi (1) kutukan dalam legenda anak durhaka, (2) kutukan atas kesalahan ringan, (3) kutukan atas ketidakpatuhan, (4) kutukan

dalam konflik dewasa, dan (5) kutukan dalam cerita bermuatan sensitif. Kelima pola memiliki struktur dasar yang sama. Kutukan muncul sebagai respons terhadap tindakan yang dipersepsikan melampaui batas tertentu, diwujudkan melalui tindakan supranatural, dan menghasilkan konsekuensi yang drastis serta cenderung final. Dalam kerangka ini, kutukan tidak berdiri sebagai motif ajaib yang terpisah, tetapi menghubungkan pelanggaran, otoritas, hukuman, dan penutupan konflik. Perbedaan antarpola terletak pada tiga hal. *Pertama*, jenis batas yang dilanggar, yaitu norma keluarga, kesalahan yang ditafsirkan oleh pihak berwenang, pantangan atau kewajiban, kepentingan antartokoh dewasa, dan kekerasan ekstrem. *Kedua*, posisi dan sumber otoritas agen kutukan, yaitu orang tua, penguasa, makhluk adikodrati, pihak yang dirugikan, atau korban tragedi. *Ketiga*, fungsi konsekuensi dalam perkembangan konflik, yaitu menegaskan norma keluarga dan adat, menyelesaikan konflik secara cepat tanpa ruang klarifikasi, menjelaskan asal-usul tempat atau makhluk, membalas dalam konflik interpersonal, atau menjadi ekspresi penderitaan dan penanda finalitas tragedi.

ACKNOWLEDGMENTS

The authors gratefully acknowledge the financial support provided by Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, through the BOPTN research grant, which supported the implementation and completion of this study. The authors also appreciate the institutional support provided by UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung throughout the research process.

DECLARATIONS

Ethical considerations

Not applicable

Use of artificial intelligence (AI)

The authors declare that the generative artificial intelligence (AI) tool Claude AI was used exclusively for language editing and/or grammatical improvement. The use of AI did not influence the scientific content, study design, data analysis, data interpretation, results, or conclusions of the manuscript. Full responsibility for the content remains with the authors.

Conflict of Interest

The authors declare no conflicts of interest.

Funding

This research received BOPTN grant funding from Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

REFERENCE

Abdullah, M. F., & Ibrahim, M. J. (2026). Water, heritage, and the cultural memory of Malin Kundang in Minangkabau society. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 14(2), 53–67. https://doi.org/10.17576/jatma-2026-1402-05

Aini, R. N., & Purwanto, W. E. (2026). The representation of lakes as traces of curses and punishment in Indonesian folklore: An ecocritical study. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 15(1), 201–219. https://doi.org/10.26499/jentera.v15i1.8556

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1978). *Cerita rakyat daerah Jawa Tengah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Fateha, N., & Ramlan, W. N. M. (2023). Maternal monstrosity in "The Tale of Si Tanggang." *3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 29(1), 200–212. https://doi.org/10.17576/3L-2023-2901-14

Hartiningtyas, W., Wulan, N., & Chasanah, I. N. (2023). Analisis adaptasi cerita rakyat menggunakan pemikiran Jack Zipes. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 13(1), 88–97. https://doi.org/10.26499/jentera.v13i1.3412

Hidayatullah, S., Mulyati, Y., Damaianti, V. S., & Permadi, T. (2023). Kutukan ibu kepada anak dalam cerita rakyat Indonesia. *Jurnal Penataan Ruang*, 6(1), 28–38.

Huda, A. M., Bajari, A., Muhtadi, A. S., & Rahmat, D. (2017). Functions and values of ritual "Larung Sesaji Kelud" in the community of around Kelud Mountain. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(2), 156–164. https://doi.org/10.29313/mediator.v10i2.2982

Ifnaldi, Wulandari, T., & Misriani, A. (2023). Analisis nilai-nilai kehidupan dalam cerita rakyat Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra (Pendistra)*, 6(1), 65–82.

Juliastuty, D. (2018). Kutukan menjadi batu pada lima legenda di Indonesia. *Tuah Talino*, 12(1), 123–140. https://doi.org/10.26499/tt.v12i1.1712

Laurencia, J. (2024). Analisis skema aktan dalam proses visualisasi cerita Roro Jonggrang (Actant scheme analysis in the visualization process of the story of Roro Jonggrang). *Jurnal Titik Imaji*, 7(1), 69–78. https://doi.org/10.30813/jti.v7i1.5432

Mastuti, D. W. R. (2005). Kutukan dan berkah dalam cerita Jawa Kuna: Sebuah refleksi sikap arogan para pemilik kekuasaan. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 7(2), 145–160. https://doi.org/10.17510/wjhi.v7i2.300

Mulyaningtyas, R., Putri, N. A. S., & Arinugroho, Y. D. (2023). Narasi mitos Lembu Suro dalam cerpen Janji Kelud untuk Bapak karya M. Rosyid H.W. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 171–184. https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.8705

Narawaty, D. (2023). A comparison of two stories of people motivated by the rejection of the love of Roro Jonggrang and Sangkuriang and its implications in narrative text language learning. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 8(1), 44–52. https://doi.org/10.30998/scope.v8i1.17752

Pandeva, M. (2023). Curses in Macedonian folklore prose. *Philological Studies*, 21(2), 134–143. https://doi.org/10.17072/1857-6060-2023-21-2-134-143

Rahayu, K. (2012). Arti folklore dan traditional knowledge bagi Indonesia sebagai "the country of origin." *Cermin*, 46, 1–14.

Ratmawati, E. (2017). Bentuk dan makna ungkapan pantang larang komunitas adat Desa Karang Pandan Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang dalam sebuah penafsiran hermenutika budaya. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(2), 116–124. https://doi.org/10.27512/jibs.v4i2.612

Saryono, D. (2006). *Pergumulan estetika sastra di Indonesia*. Pustaka Kayutangan.

Setiyawan, R. (2023). *Dalam bayang-bayang budaya populer dan kuasa negara*. Penerbit Ombak.

Sugiarti, Andalas, F., Dwi, A., & Bhakti, P. (2023). Motif durhaka dalam cerita rakyat Nusantara. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 7(2), 593–605. https://doi.org/10.22219/satwika.v7i2.28912

Sulaiman, S. H., Huszka, B., Aini, I., Revita, I., Jaffar, S. R. A., & Saad, S. (2025). The motif of ungrateful son in Nusantara folklore: A Proppian morphological analysis of Malin Kundang, Tanggang, and Nakhoda Manis. *International Journal of Art & Social Science*, 8(8), 134–161.

Sungkowati, Y., Mashuri, Asmara, A., Izzak, A., Turaeni, N. N. T., Windiyarti, D., Sukmawati, D. L., Santoso, A., & Ummatin, K. (2011). *Antologi cerita rakyat Jawa Timur*. Balai Bahasa Surabaya.

Suratno, P., & Nugroho, Y. E. (2022). Latar belakang munculnya kutukan dalam cerita rakyat di Jawa. *KABASTRA: Kajian Bahasa dan Sastra*, 2(1), 22–36. https://doi.org/10.31002/kabastra.v2i1.155

Syariati, S., & Jufri. (2025). Critical discourse in the folktale "Malin Kundang": An analysis of mythology and power in Minangkabau culture. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 10(2), 79–84. https://doi.org/10.22216/curricula.v10i2.4121

Tovmasyan, L. (2020). Curses in Armenian fairy tales. Dalam *XIV International Symposium Contemporary Issues of Literary Studies: The Silk Road Countries' Folklore* (hlm. 180–188). Shota Rustaveli Institute of Georgian Literature.

Wahyuni, T., Farida, U., & Pressanti, D. A. (2017). *Cerita rakyat Jawa Tengah: Kabupaten Blora*. Balai Bahasa Jawa Tengah.

Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif dan grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press.

Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. https://doi.org/10.51276/afeksi.v5i2.421