

## POLA MOTIF CERITA ASAL-USUL RAJA PERTAMA DALAM LEGENDA MUNA, WOLIO, DAN TOLAKI

<sup>1\*)</sup>Zakiyah Mustafa Husba, <sup>2)</sup>La Aso, <sup>3)</sup>Irianto Ibrahim

Program Studi Kajian Budaya, Pascasarjana Universitas Halu Oleo  
Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo  
Jurusan Pendidikan Seni, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo

**Autor Coresponding: Zakiyah Mustafa Husba (kyamusba@gmail.com)**

***Abstract:** In an effort to reveal the structure of the motifs in the legend stories of the origins of the first king as a step in obtaining historical and cultural knowledge of But and Tolaki ethnic communities, it is hoped that this research can be a frame of reference for the protection and development of Southeast Sulawesi regional literature. The purpose of this study is to describe patterning of the motifs of the origin story of the first king from the legends of Muna, Wolio, and Tolaki. This research is based on the motive theory of Alan Dundes. Motive theory is used to find the class of motives for each item or sequence of events in the story. The patterns of motifs in the form of tables and schemes are arranged based on the Stith Thompson index motifs. The method used in this research is qualitative method. Data collection techniques with library reading and note-taking techniques, as well as recording and note-taking interview techniques. The data processing is done by triangulation technique. The research data was examined using qualitative descriptive techniques through 2 stages, namely indexing motifs and patterning motifs. The results of the analysis show that there are 9 motifs in the three stories, mythological motifs, magic, other worlds, wise and foolish, restoration of fate, society, natural cruelty, and sex motives. Furthermore, 4 dominant motifs or the same motif are found in the 3 stories of the first kings of Muna, Wolio, and Tolaki, namely mythological motifs, other worlds, wise and foolish, and society motifs.*

***Keywords:** motif, legend, Muna, Wolio, and Tolaki*

**Abstrak:** Dalam upaya mengungkapkan struktur motif pada cerita-cerita legenda asal-usul raja pertama sebagai salah satu langkah memperoleh pengetahuan sejarah dan budaya masyarakat etnis Muna, Wolio, dan Tolaki, maka diharapkan penelitian ini dapat menjadi kerangka acuan bagi perlindungan dan pengembangan karya sastra daerah Sulawesi Tenggara. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah memolakan dan mendeskripsikan motif cerita asal-usul raja pertama dari legenda Muna, Wolio, dan Tolaki. Penelitian ini berlandaskan pada teori motifem Alan Dundes. Teori Motifem digunakan untuk menemukan kelas motif-motif pada setiap mitem atau urutan peristiwa dalam cerita. Adapun pola motif dalam bentuk tabel dan skema disusun berdasarkan motif-indeks Stith Thompson. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan teknik studi pustaka dan wawancara. Adapun pengolahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Data penelitian dikaji dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui 2 tahapan, yaitu pengindeksan motif dan pemolaan motif. Hasil analisis menunjukkan terdapat 9 dalam tiga cerita, motif mitologi, magis, dunia lain, bijaksana dan bodoh, pemulihan nasib, masyarakat, kekejaman wajar, dan motif seks. Selanjutnya ditemukan 4 motif dominan atau motif yang sama dalam 3 cerita raja pertama Muna, Wolio, dan Tolaki, yaitu motif mitologi, dunia lain, bijaksana dan bodoh, serta motif masyarakat.

**Kata-kunci:** motif, legenda, Muna, Wolio, dan Tolaki

## PENDAHULUAN

Cerita rakyat masih menjadi objek penelitian yang menarik perhatian sejumlah peneliti di seluruh dunia. Pada era digital saat ini, cerita rakyat (lisan dan tulisan) dianggap mulai terancam keberadaannya. Kenyataan ini memunculkan keprihatinan, kekhawatiran, sekaligus kepedulian bagi kalangan para akademisi, praktisi, dan pemerhati sastra lisan terhadap eksistensi sastra daerah, khususnya cerita-cerita rakyat. Beberapa faktor penyebab yang dianggap menjadi ancaman bagi keberadaan cerita rakyat, di antaranya munculnya sastra siber yang umumnya digemari oleh anak-anak dan remaja, kemasan cerita yang bersumber dari cerita rakyat yang kurang menarik perhatian, masih kurangnya ketersediaan bahan bacaan yang bersumber dari cerita rakyat, akses memperoleh sumber bahan cerita rakyat, serta kecanggihan teknologi gawai yang membuat perhatian anak dan remaja tidak lagi menaruh minat pada karya sastra cetak.

Berdasarkan Laporan Kegiatan Pendampingan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dilakukan oleh Kantor Bahasa Provinsi Sulawesi Tenggara (2016—2020) di sejumlah sekolah dasar, sekolah menengah, dan Taman Baca Masyarakat (TBM) di Sulawesi Tenggara menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap cerita rakyat hanya pada tahap pemahaman pdefinisi cerita rakyat. Defini cerita rakyat yang dipahami oleh anak adalah sebuah karya hasil cipta masyarakat dari etnis tertentu, cerita utuh yang tersusun atas struktur luar dan struktur dalam, memuat tema dan amanat, serta memiliki pesan dan nilai-nilai positif dalam penumbuhan karakter dan budi pekerti yang luhur, serta karya mengandung nilai-nilai budaya yang luhur.

Satu hal yang kurang disadari oleh anak dan remaja bahwa cerita rakyat adalah sebuah refleksi perjalanan sejarah suatu masyarakat yang di dalamnya mengandung motif, alasan, dan tujuan penciptaan dari

suatu peristiwa masa lampau tersebut. Cerita rakyat baik lisan maupun tulisan kurang dikenali oleh generasi muda padahal generasi muda perlu memahami sejarah melalui narasi-narasi cerita rakyat tersebut.

Sebagaimana Vansina (2014) mengemukakan bahwa tradisi lisan dapat menjadi sumber rekonstruksi sejarah. Tradisi bertutur (termasuk di dalamnya bertutur cerita-cerita menjadi penting sebagai media komunikasi dalam kelompok penutur yang sama maupun antarkelompok berbeda pada masa lampau. Bahwa kita dapat melakukan penelusuran peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan menyimak cerita, atau melalui pembacaan dan pendalaman suatu cerita. Ada banyak alasan dan tujuan sebuah cerita rakyat diciptakan, diceritakan, lalu diwariskan melalui tuturan hingga masa sekarang diwariskan secara tertulis. Penelusuran sejarah dan budaya, keterkaitan antara satu cerita dengan yang cerita yang lain bahkan dari etnis yang berbeda, peristiwa masa lalu yang dinarasikan melalui sebuah cerita rakyat, semuanya dapat ditelusuri salah satunya melalui kajian motif.

Sulawesi Tenggara merupakan salah satu wilayah penghasil cerita rakyat dalam khazanah sastra daerah di Indonesia. Berdasarkan hasil penelusuran penulis, belum ada penelitian yang secara khusus membahas perihal motif cerita pada jenis cerita asal-usul suku bangsa dari berbagai legenda rakyat Sulawesi Tenggara. Henige (1982, dalam Sunarti, 2016) menyebutkan bahwa tradisi lisan dapat dijadikan sebagai sumber sejarah asal-usul dan sumber sejarah itu harus dikenal secara umum atau secara universal dalam kebudayaan tersebut. Pendapat tersebut mendasari penulis untuk membuat sebuah penelitian agar sebuah cerita rakyat tidak hanya dapat menjadi referensi budaya dan sejarah, bukan hanya sebagai bacaan sastra daerah yang tersusun atas struktur ideal

sebuah cerita. Sebagai sebuah referensi budaya dan sejarah, cerita rakyat harus dapat dengan mudah dikenali dan dipahami yang dapat dilakukan salah satunya melalui pengenalan motif-motif dalam cerita. Cerita jenis legenda Sulawesi Tenggara dapat dilihat melalui beberapa cerita asal-usul atau asal mula. Salah satu ciri cerita legenda adalah mengisahkan tokoh dan keberadaan sebuah wilayah yang selalu berkaitan dengan keyakinan kelompok masyarakat tertentu. Seperti halnya pada cerita-cerita rakyat nusantara, cerita asal mula didasari oleh situasi dan perbuatan tertentu yang dapat ditelusuri melalui alur dan rangkaian peristiwa dalam cerita. Cerita asal mula umumnya dibentuk oleh motif-motif, seperti adanya benda ajaib, kemunculan orang sakti, hewan luar biasa, konsep (larangan atau tabu), serta tindakan atau perbuatan dan tipe orang tertentu. Cerita tentang asal mula nama tempat, asal mula manusia pertama, asal mula tumbuhan, benda khusus, legenda tokoh merupakan motif-motif yang selalu berkaitan dengan keyakinan kelompok masyarakat tertentu.

Beberapa kisah kedatangan raja-raja pertama di nusantara yang menarik untuk ditemukan motifnya terdapat pada cerita rakyat Sulawesi Tenggara. Ada harapan dan tujuan dari penutur, pencerita, leluhur, nenek moyang suku-suku bangsa di Sulawesi Tenggara ketika menciptakan cerita-cerita tersebut. Setiap cerita menyiratkan pesan tentang gambaran penciptaan dan eksistensi yang harus diemban di masa lalu dan kaitannya untuk masa sekarang. Legenda/mite kedatangan raja pertama itulah yang akan menjadi topik pembahasan dalam penelitian ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Kaelan (2012: 10) menyatakan bahwa penelitian kualitatif didasarkan atas pengamatan yang wajar (alamiah) tanpa dipengaruhi atau dimanipulasi. Secara

ontologism, penelitian kualitatif menghendaki adanya kenyataan-kenyataan bahwa manusia dengan segala aspeknya tidak dapat dipahami jika dipisahkan dengan konteksnya. Penelitian kualitatif lebih mementingkan “proses” daripada “hasil”. Hal ini disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan lebih jelas apabila diamtai dalam proses.

Dalam ranah kajian-kajian budaya, jenis penelitian kualitatif merupakan pilihan yang paling sesuai. Objek penelitian ini adalah cerita rakyat yang secara tekstual mengandung bahasa-bahasa rakyat, di mana bahasa \termasuk dalam ranah kajian budaya. Endraswara (2008: 5) menyatakan bahwa penelitian budaya lebih banyak berbicara mengenai langkah-langkah penelitian secara operasional. Sebagai satu bagian dari disiplin ilmu humaniora, kajian budaya (*cultural studies*) jelas termasuk kelompok ideografis, yaitu kajian yang dimaksudkan untuk memperoleh temuan-temuan dengan pemahaman (bukan berupa pembuktian).

Penelitian ini menggunakan data pustaka dan data lapangan. Data utama berupa cerita asal- yang diperoleh secara lisan dan tulisan. Cerita lisan diperoleh melalui proses perekaman, pentranskripsian, dan penerjemahan hingga menjadi teks tertulis. Adapun cerita tulis berupa teks cerita yang dibukukan dan diterbitkan dalam buku kumpulan cerita rakyat. Penelitian ini juga memerlukan data dukung mengenai fakta-fakta lain terkait realitas sosial budaya masyarakat penutur cerita.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga cara, wawancara, studi pustaka, dan triangulasi. Wawancara dilakukan dengan cara merekam (tuturan) dan memindahkan hasil rekaman menjadi bentuk tulisan.

Cerita raja-raja pertama dalam penelitian ini, yaitu 1) “Beteno ne Tombula” (selanjutnya disingkat BNT) cerita rakyat Muna yang dituturkan oleh

Ismail (2021) yang telah ditranskripsi oleh peneliti, 2) “Abete I Tombula” (selanjutnya disingkat AIT) cerita Wolio yang dituturkan La Ode Hazirun (1998) yang telah ditranskripsi oleh peneliti, serta 3) “Mitos Wekoila” (selanjutnya disingkat MWK) dituturkan oleh Muslimin Su’ud dan Basrin Melamba (2013) yang telah ditranskripsi oleh H.B. Pujihastuti. Teknik triangulasi dalam analisis data diartikan sebagai menggunakan secara bersama-sama, secara proporsional sesuai dengan kebutuhan sejumlah teori, metode, teknik dan peralatan lain. Triangulasi adalah seperangkat heuristik pembantu bagi seorang peneliti untuk memahami sesuatu yang baru (Ratna, 2010: 241). Sejalan dengan pernyataan ini, Endraswara (2006: 110) menyebutkan empat aspek dalam penelitian yang dapat dilakukan dengan cara triangulasi yaitu triangulasi sumber data, triangulasi metode, triangulasi pengumpulan data, dan triangulasi teori.

Data dalam penelitian ini akan dilakukan dalam dua tahap berikut.

1. Pengindeksan motif, yaitu setiap unit peristiwa/mitem diidentifikasi dengan pendekatan indeks-motif Thompson yang tersusun secara alfabetis disertai nomor klasifikasi motif.
2. Membuat tabel relasi motif dan skema pola motif. Pada tahap ini peneliti membuat pola motif berdasarkan relasi motif yang dominan pada tiga cerita.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Cerita Beteno Ne Tombula*

Analisis motif mitem Beteno ne Tombula bertujuan untuk menemukan ciri khas dalam urutan peristiwa dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Cerita ini tentang kesaktian manusia luar biasa yang muncul dari dalam bambu. Dari urutan peristiwa cerita terdapat 8 motif yang dideskripsikan sebagai berikut.

### *Motif Mitologi (Mythology Motifs)*

Motif mitologi berkode abjad A dengan motif penciptaan dan pemesanan kehidupan manusia (A1200—A1699) dengan dua submotif:

- 1) pemerolehan budaya manusia (A1400),
- 2) asal kebiasaan (A1500—1599) dengan dua motifem lagi, yaitu adat pacaran dan pernikahan (A1550), serta asal kebiasaan yang berhubungan dengan kelahiran dan kematian (A1560).

Disebutkan dalam cerita bahwa setelah Abdullah Badiruzzamani menikah dan diangkat menjadi raja, ia menyebutkan syarat yang harus dipenuhi dalam pernikahan bagi dua suku, seperti pernikahan dirinya dengan Tandriabhe yang berasal dari negeri Luwu. Pemerolehan budaya lainnya, yaitu pada kegiatan *kangku weaha*, *kalansari*, komboku-boru. Kegiatan kelahiran dan kematian, seperti *kambukomboku*, belah kelapa, daun nipa itu, pada kelahiran anak-anak ABZ dengan Tandriabhe, seperti membelah bambu untuk mengingatkan asal bapak mereka yang berasal dari *tombula*. Kegiatan memisahkan daun nipa mengingatkan ibunya pada saat melakukan perlindungan diri selama berada di lautan. Pada upacara kehamilan, ada kegiatan membelah kelapa atau disebut *andre mangide*. Demikian juga dalam cerita disebutkan bahwa ABZ menyetujui peringatan bagi anak-anak yang lahor selamat dan yang meninggal.

Selain itu, dari cerita BNT, tercipta konsep tabu bagi perempuan hamil. Pada masyarakat Muna, khususnya di wilayah Wawesa dan Tongkuno, beberapa tabu atau pamali bagi perempuan hamil, yaitu larangan bagi perempuan yang sedang mengandung muda dan tua, tidak bersifat kikir, tidak sembunyi-sembunyi sesuatu, jika ada yang meminta harus diberi dengan ikhlas karena sifat=sifat tersebut

dapat menurun pada anak yang sedang dikandung. Pamali tersebut adalah jika bersifat kikir, maka anak yang sedang dikandung tersebut akan susah dilahirkan. Pamali lainnya, yaitu seorang perempuan hamil yang akan keluar rumah dengan satu tujuan tertentu, jika sudah keluar rumah menginjak tanah, tidak boleh naik atau masuk kembali ke dalam rumah. Jadi, jika sudah berada di luar rumah harus langsung pergi tidak boleh kembali masuk karena jika ini dilanggar maka akan mengalami kesulitan dalam proses melahirkan. Ini berkaitan dengan konsep tegas dalam sebuah pencapaian tujuan atau ketika mengambil keputusan, tujuan dan proses harus jelas, tidak plinplan atau labil (sekali melangkah pantang utung mundur).

### **Motif Dunia Lain (Marvels)**

Motif ini diberi kode {F} dalam daftar motif indeks Thompson dengan jumlah 6 submotif yang terbagi atas sejumlah motifem. Dalam cerita BNT, terdapat 3 submotif:

- 1) makhluk ajaib (F200—699) dengan motifem orang luar biasa (F500),
- 2) tempat dan hal-hal luar biasa (F700—F899) dengan dua submotif: pohon luar biasa, tanaman, buah, dan lain-lain (F810); serta benda dan tempat luar biasa (F840),
- 3) kejadian luar biasa. (F900—F1099) dengan motifem penemuan luar biasa (F1010).

Motif asal mula umumnya dapat ditandai dengan kemunculan manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda ajaib. Manusia luar biasa yang dimaksud dalam

cerita BNT adalah tokoh Abdullah Badiruzzamani, si manusia *tombula*, yang kesaktiannya tampak dalam fungsi pelaku gerakan yang secepat kilat pada saat bertemu Tandriabhe di tanah Luwu.

Motif kesaktian digambarkan pada mitem 1, 5, 6, dan 9. Pada mitem tersebut kesaktian \manusia bambu adalah Abdullah Badiruzzamani dari dalam *tola/tombula*

yang ditemukan oleh warga. Dalam keadaan tertentu, hanya orang luar biasa dan

memiliki kemampuan ajaib yang dapat bertahan hidup dalam sebuah bambu. Sikap warga yang mengamankan di dalam bambu adalah sikap melindungi terhadap sesuatu yang tidak biasa. Masyarakat menganggap bahwa tokoh Abdullah Badiruzzamani bukan manusia biasa sehingga mendapat perlakuan istimewa.

Kesaktian si manusia bambu kembali terlihat pada mitem 5 dan 6, yaitu saat berada dalam songi, Abdullah

Badiruzzamani selalu menghilang pada waktu-waktu tertentu dan pada motif 6, kesaktian manusia bambu adalah dapat pergi dan pulang ke suatu tempat dengan secepat kilat. Pohon luar biasa yang dimaksud dalam cerita BNT adalah tanaman bambu sebagai asal tempat pertama kali ditemukannya tokoh ABZ. Ada dua peristiwa yang menunjukkan adanya motif benda luar biasa dalam cerita, yaitu adanya *tombula* sebagai dianggap sebagai pohon ajaib karena menjadi tempat kemunculan manusia di dalamnya

Benda ajaib pada cerita BNT tampak pada fungsi keberangkatan Tandriabhe melalui lautan dengan menggunakan *palangga*. Disebutkan bahwa ibunda Tandriabhe meminta masyarakat membuat kendaraan untuk dipakai anaknya menyeberang lautan. Maka jadilah kendaraan *palangga*, yaitu loyang besar berbentuk bundar. Tola dan *palangga* inilah yang menjadi motif penting dalam pergerakan cerita, yaitu kemunculan manusia dan perihal keberangkatan Tandriabhe.

Benda-benda seperti *tombula* dan *palangga*, serta kelengkapan yang dibawa oleh Tandriabhe saat merantau sebenarnya merupakan benda biasa. Namun, semua benda tersebut menjadi luar biasa dalam cerita ini. Tola atau *tombula* adalah tanaman bambu biasa yang banyak ditemukan di hutan, tetapi mengandung unsur magis ketika dikaitka dengan

kemunculan manusia di dalamnya. Sama halnya dengan palangga, daun nipa, dan bahan-bahan sirih merupakan benda biasa yang umumnya digunakan oleh masyarakat pada masa lalu. Bagi masyarakat Luwu, *palangga* adalah batu yang biasa digunakan sebagai alas penyanggah atau dudukan tiang-tiang rumah panggung. Bagi masyarakat Muna, palangga adalah piring atau talang besar yang terbuat dari alumunium yang biasa dipakai sebagai alat penyaji suguhan. Palangga digunakan sebagai alat berlayar Tandriabhe atau dengan kata lain sebagai perahu. Palangga dalam BNT adalah simbol pelayaran, simbol mengarungi atau menuju hidup yang lebih baik. Seperti halnya pada masyarakat Luwu, palangga adalah alas rumah dan rumah adalah tempat beranung keluarga. Dalam struktur cerita, palangga merupakan motif benda luar biasa. Daun nipa bagi masyarakat Luwu dan Muna dapat digunakan sebagai atap pelindung rumah atau pelindung kepala, dan daun nipah dalam cerita BNT digunakan sebagai pelindung Tandriabhe dari hujan dan panas selama ia berada di lautan. Adapun kejadian luar biasa dalam cerita BNT, tampak pada fungsi pelaku penemuan manusia dalam tombula oleh 4 orang di hutan Tongkuno, pertemuan antara Tandriabhe dan Adullah Badiruzzamn, pelayaran Tandriabhe dengan menggunakan *palangga*, dan sembuhnya penyakit kudis Runtu Wolo setelah kembalinya ia ke tanah leluhurnya.

### ***Motif Menahbiskan Masa Depan (Ordainig the Future)***

Motif ini diberi kode {M} dalam daftar motif indeks Thompson dengan jumlah 5 submotif yang terbagi atas sejumlah motifem. Dalam cerita BNT, terdapat 2 submotif:

- 1) Pertimbangan dan keputusan (P0—P99),

- 2) ramalan {M300—M399} dengan motifem ramalan menguntungkan (M310),

Dalam cerita BNT, fungsi keberangkatan (*departure*<sub>1</sub>) oleh Tandriabhe, keberangkatan (*departure*<sub>2</sub>) oleh Runtu Wolo, dan fungsi kepulangan (*return*) oleh Runtu Wolo didasarkan oleh keputusan dan ramalan yang masuk dalam kategori motif menasihkan masa depan. Fungsi *departure*<sub>1</sub> terjadi akibat keputusan untuk melakukan tindakan penyelamatan atas diri Tandriabhe yang berakhir pada keuntungan nasib pertemuan dan pernikahan Tandriabhe dengan Abdullah Badiruzzamani. Adapun fungsi *departure*<sub>2</sub> dan *return* terjadi atas untuk melakukan tindakan kesembuhan atas diri Runtu Wolo yang berakhir pada keuntungan nasib pertemuan kembali Raja Luwu dengan anak dan cucunya. Motif ramalan umumnya banyak ditemukan dan menjadi motif penggerak di dalam cerita-cerita rakyat di dunia. ***Motif Peluang dan Nasib***

Motif ini diberi kode {N} dalam daftar motif indeks Thompson dengan jumlah 6 submotif yang terbagi atas sejumlah motifem. Dalam cerita BNT, terdapat submotif pertemuan tak terduga (N700—N799) dengan motifem pertemuan tak terduga (N700) dan reuni keluarga tak terduga (N730).

Fungsi pengintaian/tinjauan (*reconnaissance*) dan fungsi penyingkapan tabir (*exposure*) merupakan wujud bentuk motifem dalam cerita BNT. Cerita BNT didasari atas motif ramalan tentang kesembuhan penyakit kulit yang diderita Runtu Wolo. Ramalan tersebut menyebabkan tindakan keberangkatan Runtu Wolo kembali ke Tanah Luwu yang selanjutnya menyebabkan pertemuan tidak disengaja dengan raja Luwu. Awalnya, bentuk kepulangan Runtu Wolo merupakan bentuk kepulangan yang tidak dikenali (dalam fungsi pelaku). Benda-benda yang dibawa oleh Runtu Wolo merupakan benda perantara terjadinya tindakan

*reconnainssance*, yaitu tindakan memperoleh keterangan yang dilakukan oleh raja Luwu. terkait benda-benda yang dimiliki oleh Runtu Wolo tersebut.

Kedua fungsi tersebut, menjelaskan bentuk motifem pertemuan tak terduga dan reuni keluarga tak terduga antara Tandriabhe dengan ayah dan ibunya. Dalam hal ini, Runtu Wolo adalah perantara dalam motif ini.

### **Motif Masyarakat (Society)**

Motif ini diberi kode (P) dalam daftar motif indeks Thompson dengan jumlah 8 submotif yang terbagi atas sejumlah motifem. Dalam cerita BNT, terdapat 2 motif:

- 1) keluarga raja dan bangsawan (P0—P99)
- 2) keluarga (P200),
- 3) bangsa (P710).

Motif keluarga raja pada cerita BNT tampak dalam deskripsikan tentang keinginan tokoh ABZ yang menginginkan pasangan seorang anak dari. Dari motif inilah kehidupan raja Luwu dan keluarganya, hingga akhir cerita menggambarkan kehidupan tokoh ABZ yang diangkat menjadi raja pertama Muna dengan gelar Beteno Tombula beserta seluruh keturunannya yang juga menjadi raja di tanah Muna hingga ke tanah Buton. Adapun motif bangsa dalam cerita tampak dengan penggambaran tokoh yang berasal dari dua suku bangsa yang berbeda yaitu, suku Bugis di tanah Luwu, dan suku Muna di tanah Muna.

### **Motif Kekejaman Wajar**

Motif ini diberi kode {S} dalam daftar motif indeks Thompson dengan jumlah 5 submotif yang terbagi atas sejumlah motifem. Dalam cerita BNT, terdapat 2 motif:

- 1) kerabat kejam (S0—S99) dengan motifem langkah kejam dan membina keluarga (S30),
- 2) anak ditinggalkan atau dibunuh (S300—S399).

Cerita BNT didasari atas motif kekejaman wajar yang bermakna positif. Kemarahan raja Tandriabhe, raja Luwu merupakan motif perbuatan yang wajar dengan alasan bahwa yang telah dilakukan oleh anaknya adalah sebuah pelanggaran dan larangan oleh sebab itu sebuah pelanggaran harus ditindak dengan hukuman, yaitu dibunuh. Pada motif ini disebutkan bahwa tindakan hukuman dalam bentuk apapun merupakan suatu langkah pembinaan terhadap keluarga raja. Seorang anak raja, jika melakukan pelanggaran tentu harus menerima hukuman.

Pada motif kedua, tindakan penyelamatan dilakukan oleh ibu Tandriabhe tentu saja yang tidak ingin anaknya dibunuh dengan pertimbangan anaknya harus bersedia meninggalkan negeri Luwu. Dalam motif penyelamatan merupakan bagian dalam motif kekejaman wajar, bahwa setiap tindakan kekejaman yang dilakukan terhadap anak semuanya memiliki alasan tertentu. Pada motif anak ditinggalkan atau dibunuh dengan kode S300—S399, Thomson merincikan 5 motifem kekejaman yang dapat ditemukan dalam cerita rakyat yang menyangkut tindakan hukuman kejam bagi anak-anak, termasuk di dalamnya keadaan dari tindakan pembunuhan anak-anak. Dan pada cerita BNT, motif ini dapat ditemukan.

### **Motif Seks (sex)**

Motif ini diberi kode {T} dalam daftar motif indeks Thompson dengan jumlah 7 submotif yang terbagi atas sejumlah motifem. Dalam cerita terdapat 2 motif:

- 1) Cinta (T0—T99) dengan motifem pertemuan cinta (T30),

- 2) pernikahan (T100—T199) dengan motifem pernikahan (T100) dan pernikahan adat (T130), dan
- 3) konsepsi dan kelahiran (T500—T599) dengan motifem kehamilan (T570).

Motif seks mendasari niat tokoh Abdullah Badiruzzaman yang ingin memiliki pasangan seorang anak raja.

Pertemuan dengan Putri Tandriabhe didasari kondisi cerita yang pada saat itu belum ada raja. Tersiarinya kabar bahwa di negeri seberang ada seorang pueri raja yang cantik menyebabkan pertemuan antara putri Tandriabhe dan Abdullah Badiruzzamani. Motif pernikahan adat terjadi antara Tandriabhe dan Abdullah badiruzzamni yang keduanya adalah dari etnis yang berbeda sehingga menghasilkan dua adat dalam satu pernikahan. Pertemuan Abdullah

Badiruzzamni dan Tandriabhe menyebabkan kehamilan Tandriabhe. Motif konsepsi dan kelahiran dalam cerita BNT menggambarkan kisah asal mula lahirnya raja-raja di tanah Muna.

### Cerita Abete I Tombula

Analisis motif pada mitem *Abete I Tombula* dapat menemukan ciri khas dalam urutan peristiwa dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Cerita *Abete I Tombula* mengisahkan kemunculan manusia luar biasa yang dari dalam bambu yang pada akhirnya orang tersebut menjadi raja di negeri Buton. Dari urutan peristiwanya, ditemukan enam motif seperti pada deskripsi berikut.

#### 1. Mitologi (*Mythological motifs; A*)

Berdasarkan daftar motif indeks Thompson, motif mitologi berkode abjad A dengan jumlah 7 submotif yang terbagi atas beberapa motifem. Pada cerita BNT, terdapat 2 submotif:

- 1) Pencipta (A0—A99) dengan 2 motifem:
  - dewa (A100),
  - dewa dalam kaitannya dengan manusia (A180).

- 2) Manusia turun dari langit (*man descent form the sky; A.592*)

- 3) Penciptaan dan pemesanan kehidupan manusia (A1200—A1699) dengan motifem pemerolehan budaya manusia (A1400)

Motif mitologi dalam cerita AIT sudah tergambar jelas pada mitem 1 dan 2, yaitu situasi penemuan rumpun pohon bambu di Bukit Lelemangura dan reaksi anjing pertama kali saat melihat keberadaan rumpun pohon bambu tersebut. Anjing termasuk hewan yang peka terhadap situasi atau keberadaan suatu benda yang tidak biasa. Tumbuhan atau tanaman yang tidak mengandung hal-hal yang bersifat gaib, tentunya tidak akan memberi efek apapun pada hewan. Oleh sebab itu, dalam mite mini mengandung fungsi penandaan. Bahwa anjing adalah pemberi tanda terhadap keadaan rumpun bamboo yang dilihatnya.

Dalam mitem AIT, si anjing memberi reaksi dengan menggonggong yang menandakan bahwa rumpun pohon bamboo tersebut mengandung sesuatu yang luar biasa. Submotif pencipta dalam cerita ini bukan merujuk pada Tuhan pencipta segala sesuatu, melainkan merujuk pada motifem dewa yang ada kaitannya dengan manusia. Dalam hal ini dapat dikatakan keberadaan manusia setengah dewa. Dewa yang dimaksud dalam cerita ini merujuk pada tokoh ayah Wa Kaakaa sebagai dewa dari negeri kahyangan. Wa Kaakaa dalam cerita AIT ini adalah manusia yang merupakan penjelmaan dewi. Hubungan dewa dengan manusia umumnya banyak ditemukan dalam cerita-cerita nusantara. Dalam cerita AIT, tokoh dewi memiliki hubungan yang intens dengan manusia yang akan tampak pada motif berikutnya ketika terjadi perkawinan.

Pada submotif penciptaan dan pemesanan kehidupan manusia dengan kode indeks A1200—A1699 dengan motifem pemerolehan budaya manusia

ditemukan dalam cerita AIT. Budaya yang dikenal pada masyarakat Buton tergambar berasal dari kisah kehadiran Wa Kaakaa di negeri Buton. Seperti pada kutipan berikut.

### **Magis (*Magic; D*)**

Berdasarkan daftar motif indeks Thompson, motif magis berkode abjad D dengan jumlah

4 submotif yang terbagi atas beberapa motifem. Pada cerita AIT terdapat 1 submotif, yaitu transformasi berkode D0—D699 dengan motifem transformasi ke manusia lain (D40).

Motif magis transformasi ditandai dengan situasi awal kemunculan Wa Kaakaa dalam rumpun bambu dengan dua fungsi pelaku, yaitu *transfiguration* dan *spatial translocation*. Kedua fungsi ini merupakan sifat baru yang dimunculkan pada karakter tokoh dari satu rupa ke rupa lain, dari satu bentuk ke bentuk, dan dari satu tempat ke tempat lain. Dalam karakteristik fungsi pelaku Propp, perubahan-perubahan yang terjadi dalam fungsi penjelmaan dapat ditandai dengan perubahan rupa, pakaian, sifat, dan tempat. Pada cerita AIT, fungsi ini berlaku pada tokoh Wa Kaakaa sebagai seorang dewi dari kahyangan yang ditandai oleh penduduk negeri sebagai perempuan yang sangat cantik yang muncul dengan mengenakan pakaian kebesaran. Fungsi inilah yang kemudian menggambarkan adanya motif magis transformasi, termasuk transformasi tempat baru bagi Wa Kaakaa dari kahyangan melalui media rumpun bambu menjadi istana dengan singgasana yang dibuatkan khusus untuk dirinya.

Dalam cerita tidak disebutkan secara detail situasi awal dari tempat asal Wa Kaakaa hingga kemunculannya secara tiba-tiba di negeri Buton. Namun, kedatangannya diyakini oleh penduduk negeri bahwa Wa Kaakaa diutus untuk memimpin negeri dan menguasai raja-raja kecil di sekitarnya.

### **Motif Dunia Lain (*Marvels*)**

Berdasarkan daftar motif indeks Thompson, motif dunia lain berkode abjad F dengan jumlah 7 submotif yang terbagi atas beberapa motifem. Pada cerita AIT, terdapat

2 submotif:

- 1) Perjalanan ke dunia lain (F0) Makhhluk ajaib (F200—F699) dengan dua motifem: peri-dewi (F200) dan pernikahan atau hubungan dengan peri/dewi (F300).
  - Tempat dan hal-hal luar biasa dengan dua motifem: pohon luar biasa, tanaman, buah, dan lain- lain (F810), serta benda dan tempat luar biasa (F840).
  - Kejadian luar biasa (F900— F1099) dengan motifem sifat luar biasa, fenomena dan elemen cuaca (F960).

Pada motif ini keterlibatan (*complicity*) antara dunia manusia dengan dunia kayangan, hubungan manusia dengan dewa/dewi, hingga turun temurun. Cerita rakyat nusantara banyak mengandung mitos hubungan manusia dengan dewa, mitos dunia kayangan. Beberapa suku bangsa di Indonesia, masyarakat tradisional meyakini bahwa leluhur mereka berasal dari langit

karena keyakinan terhadap mitos yang bersumber dari cerita rakyat. Suku Sina Jawa di Flores Timur menyebut nenek moyang mereka Ema Wato Sem Bapa Madu Ma (Taum, 2011: 95). Nenek moyang mereka adalah putra sulung Nabi Nuh yang telah menurunkan penduduk Sina Jawa. demikian pula beberapa suku-suku di Alor, Pura, dan Pantar di Nusa Tenggara Timur yang meyakini nenek moyang mereka berasal dari langit, kayangan atau surga, sebagaimana keyakinan mereka yang bersumber dari tuturan kisah cerita rakyat (Sunarti, 2018: 59)

Perjalanan ke dunia lain menjadi motif dalam cerita AIT. Disebutkan bahwa Puteri Wa Kaaka berasal dari negeri kayangan yang berarti cerita ini berlatar dunia kayangan dan negeri Buton. Bahwa Puteri Wa Kaaka berpindah tempat dari satu dunia ke dunia lain. Dalam deskripsi fungsi pelaku Propp, perpindahan tempat pelaku atau tokoh dalam cerita bisa dilakukan dalam berbagai cara, seperti tokoh terbang dari angkasa menuju bumi dan sebaliknya, tokoh menggunakan benda atau tunggangan hewan, ditandu dengan alat, menggunakan alat perhubungan, berjalan kaki, atau mengikuti jejak tertentu. Meskipun adegan di dunia asal Puteri Wakaaka tidak disebutkan dalam cerita, tetapi kemunculan Puetri Wakaaka ke negeri Buton dengan jelas disebutkan dengan menggunakan media tanaman rumpun bambu.

Pada submotif tempat dan hal-hal luar biasa terdapat dua adegan yang menunjukkan hal tersebut. *Pertama*, tanaman pohon luar biasa. Rumpun bambu dapat dikategorikan sebagai tanaman sekaligus benda luar biasa pada motifem ini. Seperti halnya pada cerita BNT, dalam cerita AIT, rumpun bambu menjadi media transfer fisik Puteri Wa Kaaka dari kayangan ke negeri Buton. Pada fungsi pelaku adegan ini disebut *spatial translocation*. *Kedua*, benda luar biasa atau yang memberikan efek luar biasa. Dalam cerita AIT terdapat dua kali peristiwa luar biasa, yaitu peti dan guntur yang saling menyambar ketika penduduk negeri ingin menyaksikan kehadiran Puteri Wa Kaaka dan saat sang puteri duduk di singgasananya. Peristiwa ini sekaligus merupakan fungsi penandaan (*marking*) dalam kategori fungsi pelaku.

Submotif makhluk ajaib dengan motifem pernikahan dan hubungan manusia dengan peri/dewi dalam cerita AIT merujuk pada tokoh puteri Wakaaka dengan manusia. Fungsi *complicity* dalam cerita ini, yaitu hubungan antara Wakaaka sudah terjadi sejak awal cerita. Mulai dari

pertama kali di temukan oleh Sangia Langkuru, lalu keluar dari bambu bertemu Betoambari dan seluruh penduduk negeri Peropa, hingga ia diangkat menjadi raja, dan menikah dengan Sibarata. Keterlibatan lainnya antara manusia dengan dewa yang dikisahkan dalam cerita AIT yaitu ketika Wa Kaaka diserahkan pada Raja Dungkucangia (Raja dari Cina) untuk diasuh karena penduduk negeri meyakini Wa Kaaka bukan manusia sembarangan sehingga harus diasuh oleh seorang raja.

Dalam *Hikayat Negeri Buton* disebutkan bahwa Wa Kaaka pada akhirnya kembali ke negeri kahyangan meninggalkan Sibarata dan anak-anaknya (dalam Hasdarita, 2020: 73—74) Ini berarti bahwa dalam hikayat tersebut tercantum perjalanan kepulangan Wa Kaaka dengan peristiwa yang sama dengan kehadirannya, yaitu disertai bunyi petir dan kilat. Meskipun dalam hikayat tersebut tidak disebutkan melalui media apa Wa Kaaka kembali ke kayangan

Dalam cerita AIT, tidak disebutkan mengenai kepulangan atau kepergian Wa Kaaka meninggalkan negeri Buton. Namun, kepemimpinannya sebagai raja dilanjutkan oleh anaknya, Bulawambona sebagai raja kedua.

### ***Motif Bijaksana dan Bodoh (The wise and the foolish; J)***

Berdasarkan daftar motif indeks Thompson, motif bijaksana dan bodoh berkode abjad J dengan jumlah 13 submotif yang terbagi atas 152 motifem. Pada cerita AIT, terdapat submotif bijaksana dan perilaku tidak bijak (J200—J1099) dengan motifem kebijaksanaan musyawarah (J570).

Pada indeks Thompson, motif kebijaksanaan dapat berupa kebijaksanaan ambisi, kebijaksanaan karena tuntutan, kebijaksanaan musyawarah, dan kebijaksanaan hati-hati. Pada cerita AIT disebutkan bahwa setelah terbentuknya empat perkampungan besar, Gundu-Gundu, Barangkatopa, Peropa dan Baaluwu,

keempat *bonto* masing-masing kampung tersebut pun mengadakan musyawarah bersama untuk menghimpun semua penduduknya dalam satu wilayah dan membuat sebuah kerajaan besar. Mereka pun bermusyawarah dan dalam musyawarah ini disepakatilah untuk mengangkat Wa

Kaakaa sebagai rajanya.

Refleksi motif kebijaksanaan ini tergambar dalam konsep pandangan hidup masyarakat Buton, yaitu *sara pata aguna* yang meliputi 4 hal, yaitu *pomae-maeka*, *pomasiasiaka*, *popiapiara*. Sejalan dengan pertumbuhan masyarakat Buton, *sara pata aguna* menjadai dasar Negara setelah terbentuknya Kerajaan Islam zaman pra-Islam (Hazirun, 1987: 4). Pengembangan 4 kampung yang tercantum dalam kisah cerita AIT, tertulis juga dalam berbagai referensi sejarah dan kebudayaan Buton. Dari empat kampung atau *limbo* yang terbentuk pada awal berdirinya kerajaan, bertambah lagi lima kampung baru sehingga menjadi sembilan perkampungan yang kemudian dikenal dengan *Siolimbona*, yaitu Limbo Peropa, Baaluwu, Gundu-Gundu, Barangkatopa, Gama, Siompu, Wandailolo, dan Limbo Melai. Wilayah kekuasaan pemerintahan Buton, selanjutnya terdiri atas pusat pemerintahan, yaitu Wolio atau keraton dan daerah kekuasaan. Wilayah pusat pemerintahan merupakan gabungan dari sembilan perkampungan yang telah ada yang menjadi tempat tinggal golongan penguasa, raja, dan pejabat pemerintahan. Adapun daerah kekuasaan, ada yang secara langsung berada di bawah pemerintahan pusat, ada juga yang tidak.

### **Motif Menahbiskan masa depan (*ordaining the future; M*)**

Berdasarkan daftar motif indeks Thompson, motif menahbiskan masa depan berkode abjad M dengan jumlah 5 motif yang terbagi atas 28 submotif. Pada cerita AIT, terdapat 2 submotif:

- 1) Pertimbangan dan keputusan (*judgements and degrees; M.0—P99*),
- 2) ramalan (*prophecies; M.300—M399*)

Kedua submotif ini saling berkaitan sebagaimana fungsi pelaku yang ditujukan atas adegan cerita, yaitu perantara atau peristiwa penghubung (*mediation*), peramal mengatakan tentang puteri Wa Kaakaa adalah jelmaan dewata yang ada dalam bambu dan Betoambari yang mengambil keputusan untuk membelah pohon bambu hingga terkuat tabir (*exposure*) bahwa memang benar yang dikatakan peramal.

Refleksi budaya tentang dalam cerita rakyat terkait raja pertama di negeri Buton seperti yang telah dilakukan telah ditemukan pada penelitian tentang raja pertama kerajaan Buton. Disebutkan bahwa terdapat 7 unsur budaya yang terkandung dalam teks *Hikayat Negeri Buton*, kisah tentang kemunculan Wa Kaakaa yang salah satunya ialah kepercayaan kepada ahli nuzum. Ahli nuzum merupakan seorang yang dapat meramalkan sesuatu dengan melihat bintang atau cara yang berbeda dengan peramal lainnya (Hasdarita, 2020: 47—50). Masyarakat tradisional pada masa lampau sangat percaya pada apa yang diucapkan ahli nujum. Dalam cerita AIT, tindakan Betoambari dalam membuat keputusan membelah bambu didasarkan atas ucapan peramal.

### **Motif Masyarakat (*Society; P*)**

Berdasarkan daftar motif-indeks Thompson, motif masyarakat berkode abjad P dengan jumlah 8 motif yang terbagi atas 38 submotif. Pada cerita AIT, terdapat 2 submotif:

- 1) Keluarga raja dan bangsawan (*royalty and nobility; P0—P99*) dengan motifem raja (*king; P10*),

2) Tatanan sosial lainnya dengan motifem menteri kerajaan (*royals minister; P110*)

Cerita AIT pada dasarnya merupakan kisah terbentuknya negeri (kampung), raja pertama dan keturunannya, kerajaan pertama, dan menteri kerajaan. Motif ini didasari atas fungsi kebutuhan atau kekurangan (*lack*) yang diperlukan oleh para pemimpin wilayah sehingga melakukan tindakan musyawarah untuk membentuk kerajaan agar kebutuhan atau kekurangan sosial terpenuhi (*lack is liquidated*). Wujud dari pemenuhan fungsi *lack* ialah membentuk kerajaan dan mengangkat Wa Kaakaa sebagai raja yang dilanjutkan hubungan pernikahan sebagai salah satu cara memenuhi kebutuhan yang lain, yaitu perluasan wilayah kerajaan dan menetapkan para menteri dan mensyaratkan adat dan peraturan kerajaan.

Setelah Wa Kaakaa memimpin kerajaan Buton, cerita berlanjut seperti halnya kisah yang tertuang dalam sejarah. Dengan kata lain, kisah kedatangan Wa Kaakaa yang diyakin masyarakat sebagai mitos, atau legenda pada dasarnya menjadi sebuah cikal bakal perjalanan sejarah pertumbuhan dan perkembangan masyarakat Buton. Dalam konteks sejarah, tentu saja kisah Wa Kaakaa yang diyakini sebagai legenda atau mitos tentunya memengaruhi pandangan masyarakat pada masa kini. Hikayat, legenda, atau mitos adalah sebuah reaksi dan respons masyarakat penutur terhadap pengalaman hidup yang mereka alami. Bentuk penceritaan dengan berbagai motif merupakan cara penutur mengekspresikan eksistensi perjalanan hidup masyarakat dan budayanya. Narasi cerita *Abete I Tombula* dapat ditemukan dalam berbagai referensi sejarah. Sejak awal berdirinya kerajaan sampai masuknya Islam telah ada lima orang raja yang berkuasa, yaitu raja pertama, Wa Kaka (1332—1350), raja kedua, Bulawambona (1350—1411), raja

ketiga, Bataraguru (1411—1460), raja keempat, Tuarade atau *Sangia Sara Jawa* (1460—1511), dan raja kelima adalah Mulae atau *Sangia I Gola* (1511—1541). Adapun Raja Lakilaponto adalah raja keenam sekaligus sebagai sultan pertama (pemimpin pertama setelah berubahnya status kerajaan menjadi kesultanan) bergelar Sultan Murhum dengan masa jabatan 1541—1586 (Zahari, 1977:51; lihat juga La Niampe, 2018: 18—20).

Demikian pula dalam riwayat raja-raja dan para sultan di Buton-Muna yang ditulis oleh La Niampe bahwa pemerintahan kerajaan Buton-Muna sebelum masa Islam dikepalai oleh raja dengan urutan raja pertama bernama Wa Kaakaa, raja kedua bernama Bulawambona, raja ketiga bernama Bataraguru, raja keempat bernama Tuarade bergelar Sangia Isara Jawa, dan raja kelima bernama Mulae. Setelah agama Islam masuk di negeri Buton, pada 498 Hijriah, status kerajaan berubah menjadi kesultanan dengan status raja yang juga menjadi sultan, dari sultan pertama hingga sultan ke-38. (La Niampe, 2014: 218—221).

### **Motif Cerita Mitos Wekoila**

Analisis motif cerita dilakukan untuk mencari khas dalam urutan peristiwa dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Cerita ini mengisahkan kesaktian manusia luar biasa yang muncul dari dalam bambu. Dari urutan peristiwa terdapat 4 motif seperti pada tabel klasifikasi berikut.

#### **1. Mitologi (*Mythological motifs; A*)**

Berdasarkan daftar motif-indeks Thompson, motif mitologi berkode abjad A. Pada cerita BNT, terdapat 1 motif penciptaan dan pemesanan kehidupan manusia (A1200—A1699) dengan dua submotif.

#### **1) Dewa (*gods; A100—A199*) dengan submotif dewa dalam kaitannya dengan manusia (*Gods in relations to mortals; A180*),**

- 2) setengah dewa dan pahlawan budaya (*demigods and culture heroes; A500*),
- 3) pemerolehan budaya (*acquisition of culture; A1400—1499*) dengan submotif asal hukum (*origin of laws; 1580*).

Pada tabel klasifikasi motif mitologi ditandai dengan kemunculan puteri cantik jelita turun dari kayangan dengan membawa benda berupa lingkaran rotan. Submotif tentang dewa dalam cerita MWK masuk dalam klasifikasi motif dewa yang berkaitan dengan manusia. Dalam motif-indeks, motif dewa dapat berbagi atas beberapa motif bawahan, yaitu kehidupan sehari-hari para, dewa dari dunia atas, dewa dunia bawah, dewa bumi, dan setengah dewa sebagai pahlawan budaya. Dari deskripsi cerita, tokoh dalam cerita MWK bahwa tokoh Wekoila merupakan titisan dewa yang diutus dari kayangan untuk ke bumi dan menjalin hubungan dengan tokoh-tokoh manusia di bumi, bukan mengisahkan tentang kehidupan dewa di dunia kayangan.

Peran tokoh Wekoila dalam cerita ini diyakini sebagai dewa yang turun ke bumi bersama dengan benda sakral yang dibawanya dari kayangan. Ada yang menarik pada kisah ini ialah, motif ini memperjelas peran Wekoila yang seakan hanya sementara, membawa misi kesejahteraan bagi bumi lalu kembali ke kayang setelah misi tercapai.

Hubungan yang terjadi antara Wekoila dan penduduk negeri Tolaki. Motif mitologi ini juga ditandai dengan fungsi-fungsi pelaku pada situasi awal, yaitu kebutuhan (*lack*) sehingga tokoh Wekoila dihadirkan sebagai pemenuhan kekurangan yang terjadi di Negeri Tolaki. Pada mitem 9, perkawinan dan naik tahta (*wedding*) antara tokoh Wekoila dan Ramandalangi merupakan motif cikal perkembangan penduduk negeri Tolaki hingga saat ini.

Pada susunan mitem disebutkan bahwa Wekoila muncul di negeri Tolaki dengan membawa benda berupa lingkaran rotan. Motif pemerolehan budaya tampak melalui peran tokoh Wekoila dalam menyatukan seluruh penduduk negeri Tolaki melalui benda lingkaran bamboo yang dibawanya dari kayangan. Benda itulah kemudian yang menjadi dasar terbentuknya peraturan dan adat yang berlaku pada masyarakat Tolaki, termasuk ketentuan hukum ada berdasarkan benda tersebut.

### ***Motif Dunia Lain (Marvels; F)***

Cerita Mitos Wekoila mengandung motif dunia lain (*marvels*) yang berkode abjad F pada motif indeks ditandai dengan tokoh Mokole Toramalangi yang menerima informasi dari rakyat Padanguni tentang kemunculan Wekoila. Dari mitem dan fungsi pelaku dapat diketahui dua submotif, yaitu tempat dan hal-hal luar biasa (*extraordinary places; F700—F899*) dan benda luar biasa (*others extraordinary objects and places; F840*).

Motif dunia lain ini sebagaimana tampak pada fungsi pelaku *the provition* yang ditandai dengan keberadaan benda berupa lingkaran rotan yang dibawa oleh Wekoila yang menjadi benda luar biasa seperti yang dimaksud dalam motif ini. Secara fisik, benda *kalo* tidak menampakkan kesaktian seperti halnya benda-benda sakti dalam cerita-cerita mite atau legenda, misalnya keris yang mengeluarkan cahaya, cincin menjadi senjata, kain menjadi kendaraan terbang, atau tanaman menjadi tangga menuju langit, dalam cerita MWK, kalo merupakan benda sakral, benda titisan dewata yang dipercaya dapat membawa perubahan bagi rakyat negeri Tolaki. Seperti pada

### ***Motif Bijaksana dan Bodoh (the wise and the foolish; J)***

Kisah Wekoila mengandung motif bijaksana dan bodoh (*the wise and the*

*foolish*) yang dalam motif-indeks Thompson berkode abjad dengan 2 submotif, yaitu bijaksana dan perilaku tidak bijak (*wise and unwise conduct*) J200—J1099) dan pemikiran dalam ketentuan bagi kehidupan (*wisdom of deliberation*; J570).

Motif bijaksana ini ditandai dengan tindakan tokoh Wekoila dalam menyatukan rakyat, menyatukan wilayah, menjalankan roda pemerintahan, menetapkan perangkat dan sistem pemerintahan, serta menentukan sistem peradilan adat berdasarkan *kalo*. Motif ini menunjukkan dominasi peran tokoh Wekoila sebagai tokoh utama cerita, meskipun dalam cerita ini juga ada tokoh Mokole Toramalangi dan Ramandalangi sebagai pasangan Wekoila. Biasanya, pada cerita-cerita legenda, tokoh yang menjadi pasangan tokoh utama memiliki peran sebagai penggerak cerita yang tampak pada situasi awal cerita, tengah, penggerak konflik, hingga pada akhir cerita atau pada penyelesaian. Dalam teks disebutkan penduduk negeri Tolaki mengalami zaman kegelapan selama 200 tahun akibat peperangan bahkan hingga perang telah berakhir. Motif ini menandai peran tokoh Wekoila sebagai pembawa perubahan. Motif pemikiran dalam ketentuan bagi kehidupan tergambar dalam terciptanya sistem peradilan adat yang diatur melalui fungsi *kalo*. Dengan demikian, apa yang dialami oleh seluruh penduduk negeri Tolaki, yaitu tuntutan kehidupan yang lebih beradab telah dapat dipenuhi. Seperti pada kutipan berikut.

### **Motif Masyarakat (Society; P)**

Berdasarkan daftar motif-indeks Thompson, masyarakat (*society*) berkode abjad P. pada indeks ini, terdapat dua motif, yaitu

- 1) keluarga raja dan bangsawan (*royalty and ability*; P0—P99) dan submotif raja (*kings*; P10)
- 2) Tatanan sosial lainnya (*others social orders miscellaneous*; P190) dengan

submotif menteri kerajaan (*royal ministers*; P110).

Motif ini ditandai dengan mitem yang mendeskripsikan tiga kerajaan Tolaki, yaitu Kerajaan Padangguni, Kerajaan Besulutu, dan Kerajaan Wawolesea. Dari ketiga kerajaan, tersebutlah seorang mokole dari dinasti Padangguni bernama Toramala dan yang memiliki putra bernama Ramandalangi. Bahwa fokus cerita ini adalah kisah raja dengan kerajaan dan wilayahnya, pertumbuhan dan perkembangan wilayah kerajaan dan masyarakatnya, masa kegelapan dan masa kejayaan, struktur pemerintahan dan adat, penamaan gelar dan jabatan, stratifikasi sosial, serta sifat-sifat raja yang meskipun tidak dideskripsikan secara detail tetapi dapat diketahui melalui susunan mitem

cerita. Bahwa tokoh raja pada tiga kerajaan Tolaki tersebut sama sekali tidak ditonjolkan. Melalui keadaan inilah, penutur cerita ingin menonjolkan peran tokoh raja yang sesungguhnya melekat pada peran dan karakter tokoh Wekoila.

Motif kebangsawanan tokoh ditandai dengan keberadaan tokoh Mokole dan putranya, serta tindakan Mokole Toramalangi memberi nama pada sang putri kayangan tersebut dengan dengan nama

Wekoila. Wekoila adalah nama kebangsawanan yang sengaja diberikan untuk memperjelas status persona tokoh dalam tatanan kemasyarakatan untuk menggambarkan keadaan fisik tokoh yang berbeda atau menonjol dibandingkan tokoh yang lain. Mokole Toramalangi memberi nama sang putri dengan sebutan Wekoila merupakan bentuk pengungkapan penandaan fungsi pada tokoh.

### **Relasi Motif Tiga Cerita Raja Pertama**

Setelah melakukan analisis pada motif yang terkandung dalam tiga cerita, ditemukan sejumlah motif yang memiliki relasi. Berikut tabel dan skema relasi motif tiga cerita.

**Tabel Relasi Motif *Beteno Ne Tombu*, *Abete I Tombula*, dan *Mitos Wekoila***

Motif-Indeks Thompson	Beneto Ne Tombula	Abete I Tombula	Mitos Wekoila
A. Mitologi ( <i>Mythological motifs</i> )			
B. Hewan ( <i>Animals</i> )			
C. Tabu ( <i>tabu</i> )			
D. Magis ( <i>Magic</i> )			
E. Kematian ( <i>The dead</i> )			
F. Dunia Lain ( <i>Marvels</i> )			
G. Raksasa ( <i>Ogres</i> )			
H. Tes ( <i>Tests</i> )			
J. Bijaksana dan Bodoh ( <i>the wise and the foolish</i> )			
K. Penipuan ( <i>Deceptions</i> )			
L. Pemulihan nasib ( <i>Reversal of fortune</i> )			
M. Menahbiskan masa depan ( <i>ordaining the future</i> )			
N. Peluang dan nasib ( <i>chance and fate</i> )			
P. Masyarakat ( <i>Society</i> )			
Q. Penghargaan dan hukuman ( <i>Rewards and punishment</i> )			
R. Tawanan dan buronan ( <i>Captives and fugitives</i> )			
S: Kekejaman wajar ( <i>unnatural cruelty</i> )			
T. Seks ( <i>sex</i> )			
U. Sifat hidup ( <i>The nature of life</i> )			
V. Agama ( <i>religion</i> )			
W. Sifat-sifat karakter ( <i>Traits of character</i> )			
X. Humor ( <i>humor</i> )			
Z. Kelompok motif lainnya ( <i>Miscellaneous groups of motif</i> )			

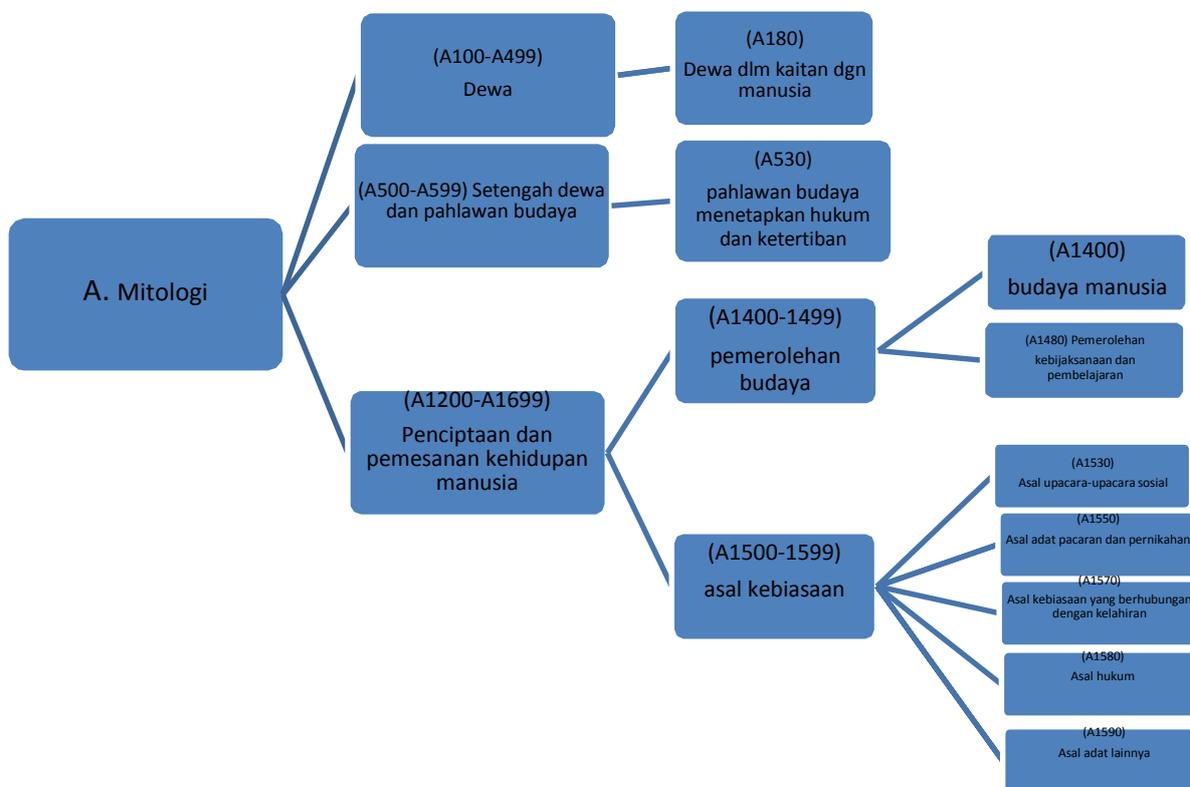
**Pola Motif Tiga Cerita Raja Pertama**

Skema motif disusun berdasarkan motif dominan atau motif yang dimiliki oleh

ketiga cerita. Berdasarkan tabel relasi, berikut skema motif tiga cerita.

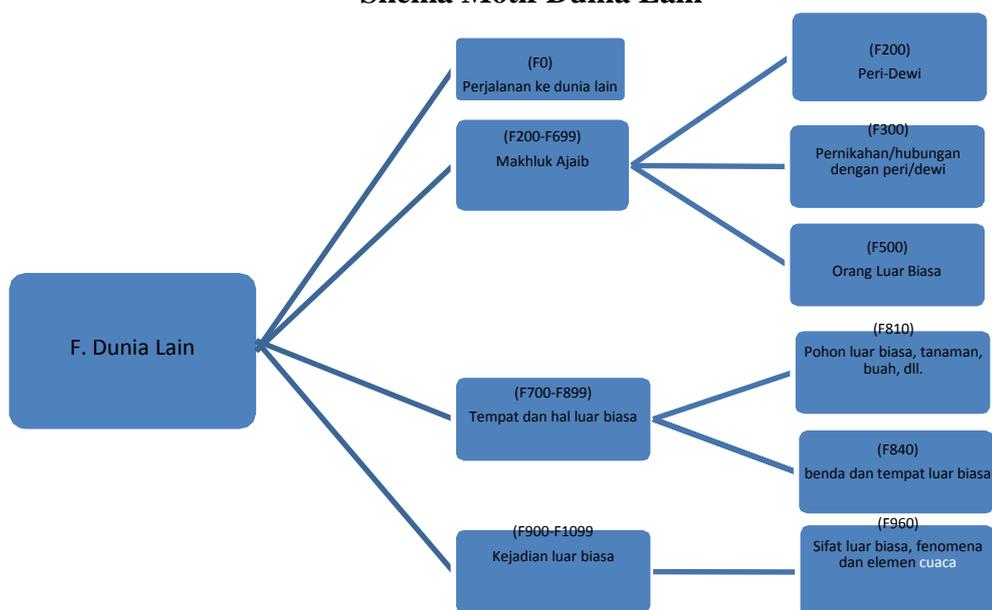
***Motif Mitologi***

### Skema Motif Mitologi Tiga Cerita



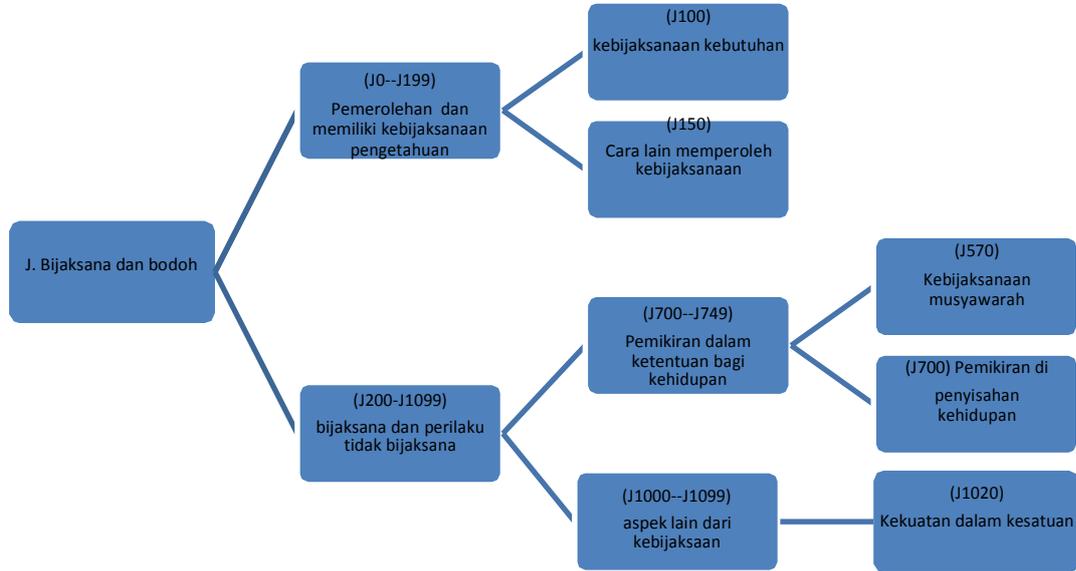
### Motif Dunia Lain (F)

### Skema Motif Dunia Lain



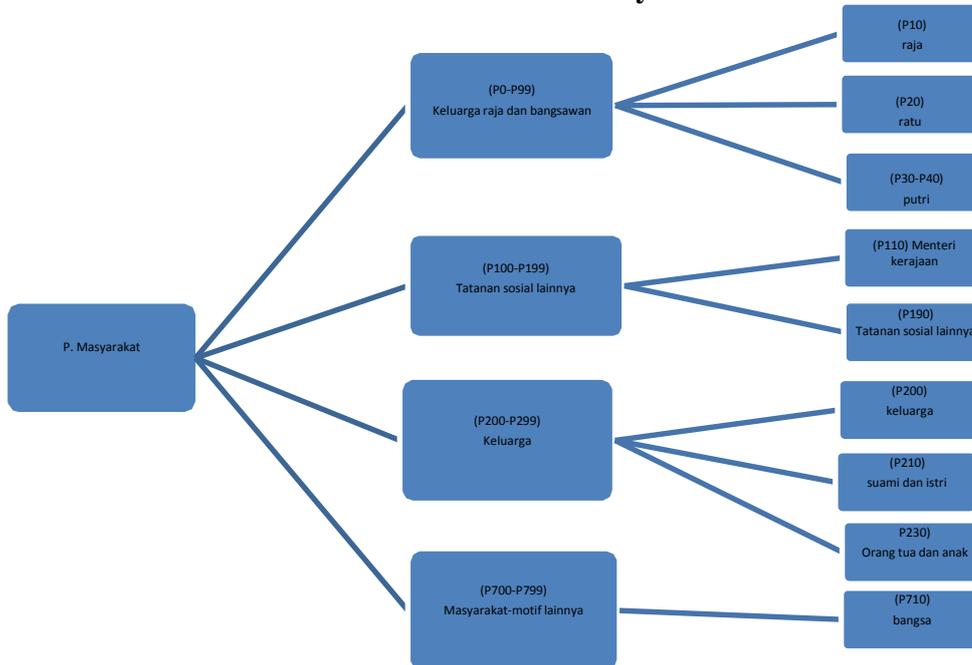
**Motif Bijaksana dan Bodoh**

**Skema 5.3 Motif Bijaksana dan Bodoh Tiga Cerita**



**Motif Masyarakat (Society)**

**Skema Motif Masyarakat**



Dari empat cerita dengan motif dominan yang telah ditemukan pada tiga cerita asal mula raja pertama tersebut, dapat dikemukakan enam hal penting sebagai berikut.

1. Pada cerita asal mula raja-raja pertama Muna, Wolio, dan Tolaki pada dasarnya memiliki kosntruksi struktur, fungsi, dan motif yang hamper sama.
2. Cerita asal mula dapat ditandai dengan kemunculan manusia luar biasa, manusia sakti, dan kepercayaan terhadap para dewa. Ini menunjukkan bahwa cerita-cerita pada masa lalu tidak terlepas dari adanya kekuatan supranatural dan hal-hal yang bersifat magis.
3. Cerita asal mula para raja ditandai dengan adanya konsep aturan pemerintahan, sistem pemerintahan, hokum adat dan pemerintahan, dan sistem sosial (stratifikasi sosial).
4. Motif asal mula para raja dapat ditandai dengan keberadaan benda ajaib atau benda luar biasa
5. Unsur lain yang terdapat dalam pergerakan cerita asal mula para raja, berupa ramalan sebagai media informasi antartokoh dalam dalam cerita.
6. Tumbuhan bambu dalam beberapa cerita rakyat di dunia, dipercaya sebagai tanaman yang luar biasa disimbolkan sebagai tumbuhan membawa keberuntungan dan symbol kebaiakan dalam kehidupan. Sebagaimana dalam cerita BNT dan AIT, bambu menjadi motif sebagaimana pada masa lalu umumnya digunakan sebagai bahan atau alat untuk menandu para bangsawan atau para raja sebagai pengganti kendaraan.

Dari tabel relasi motif dan skema motif dapat dideskripsikan tiga unsur dari pola motif tiga cerita asal-usul raja pertama, yaitu 1) raja pertama sebagai tokoh mitologi.

Motif mitologi dalam tiga cerita asal mula raja pertama didasari atas pemberian gelar khusus pada raja-raja pertama yang merujuk pada sebutan untuk yang tertinggi atau yang dipertuan. Pada silsilah kepemimpinan raja-raja Muna ada lima raja dengan gelar sugi. Gelar sugi pada raja Muna berarti 'yang dipertuan atau yang diangkat jadi tuan. Raja Muna dengan gelar sugi secara berurutan. Demikian pula gelar raja (mokole) pada Tolaki dikenal dengan istilah Sangia yang berarti 'dewa yang turun ke bumi' sebagaimana Wekoila diberi gelar *Sangia Ndudu* yang berarti dewa yang turun ke bumi menjelma manusia di bumi; 2) Tokoh manusia bambu dan benda budaya. Dari versi kedatangan raja-raja pada cerita Beteno ne Tombula dan Abete I Tombula, jika dikaitkan dengan versi kemunculan manusia bambu dapat dikatakan bahwa manusia keluar dari dalam bambu adalah sebuah simbol, simbol kedatangan dan pengangkatan seorang pemimpin. Tumbuhan bambu oleh masyarakat nusantara dipandang sebagai simbol kesuburan. Kedatangan para raja mengandung makna simbolik, yaitu sebagai "rumpun keluarga" yang bermakna cikal masyarakat secara turun temurun sebagai sebuah bangsa yang berkembang; 3) benda budaya. Dalam cerita Mitos Wekoila terdapat benda kalo yang dapat disebut sebagai benda budaya.

Selain tiga unsur tersebut, motif cerita asal-usul raja pertama memberi gambaran refleksi budaya masyarakat penutur cerita. Beberapa pemerolehan budaya yang tergambar dalam cerita, yaitu 1) tradisi pemilihan dan pelantikan raja, 2) terciptanya penggolongan kelas masyarakat pada masyarakat Muna, Buton, dan Tolaki, 3) tradisi dan upacara pernikahan, 4) tradisi dan pesta adat keluarga, 5) tata aturan dan hukum adat pemerintahan, serta 6) ritual siklus hidup. Benda-benda dan peristiwa budaya yang tergambar dalam cerita terefleksi dalam berbagai aktivitas sehari-hari maupun dalam aktivitas budaya

masyarakat etnis Muna, Wolio, dan Buton, seperti tradisi dan upacara kelahiran dan kematian yang masih dilaksanakan hingga saat ini.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah pola motif cerita merupakan pembentuk unsur penting dalam sistem pengetahuan dan sistem kemasyarakatan penuturnya. Setelah melakukan analisis struktur cerita dan menyusun klasifikasi motifnya dapat diuraikan beberapa simpulan, yaitu 1) cerita motif berdasarkan klasifikasi 23 motif-indeks Thompson, terdapat 9 perolehan motif dalam cerita asal-usul kedatangan raja pertama, yaitu motif mitologi (*mythological motifs*), motif magis (*magic*), dunia lain (*marvels*), bijaksana dan bodoh (*the wise and the foolish*), Menahbiskan masa depan (*ordaining the future*), kekejaman wajar (*unnatural cruelty*), masyarakat (*society*), seks (*sex*), serta peluang dan nasib (*chance and fate*); 4) berdasarkan tabel relasi motif, terdapat 4 motif dominan dalam cerita asal-usul raja pertama, yaitu motif mitologi, dunia lain, bijaksana dan bodoh, serta motif masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aswar, Luki, dkk. "Motif Magis Kayangan dalam Cerita Rakyat Riau: Kajian Intertekstual". *Jurnal JOM FKIP Universitas Riau, Volume 6, Edisi 1, 2019*. Hal. 1-10.
- Budianta, Melani. "Peran Strategis Sastra Menghadapi Transformasi Media-Massa di Era Global". *Makalah disajikan dalam Seminar Internasional PIBSI* di Semarang, 7-9 November 2017.
- asal mula raja pertama Muna, Wolio, dan Tolaki mengandung mitos manusia bambu sebagai simbol perkembangan rumpun masyarakat dan terjadinya pemerolehan budaya yang terefleksi dalam aktivitas sehari-hari masyarakat penutur masing-masing cerita; 2) cerita Beteno ne Tombula, Abete I Tombula, dan Mitos Wekoila tersusun atas motif-motif pada setiap urutan peristiwanya. *Beteno ne Tombula* tersusun atas 8 motif indeks, *Abete I Tombula* terdapat 6 motif-indeks, serta Mitos Wekoila dengan 4 motif-indeks; 3) dari hasil relasi 1987. *Kenallah Wolio*. Baubau.
- Burhanuddin, B., dkk. 1977. *Jejak Sejarah Tomanurung: Awal Sejarah Kerajaan Sulselra*. Kendari: Karya Teknika.
- \_\_\_\_\_ 1979: *Sejarah Kebangkitan Nasional Daerah Sulawesi Tenggara*. Jakarta: PPSB Depdikbud.
- Danandjaja, James. 2002: *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafitipers.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Hazirun. 1987. "Abete I Tombula". Baubau. Tidak diterbitkan.
- Tidak diterbitkan**
- Hidayah, Zulyani. 1997. *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.
- Kaelan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- La Niampe. 2014. *Nasihat Leluhur untuk Masyarakat Buton-Muna*. Kendari: Mujahid Press.
- \_\_\_\_\_ 2018. *Revolusi Mental Zaman Kesultanan Buton Abad XIX (Pesan-*

- Pesan Peradaban untuk Indonesia dan Dunia*). Kendari: Oceania Press.
- La Niampe, dkk. 2018. *Wuna Anaghaini*. Kendari: Oceania Press.
- Laniampe, Hasdarita., dkk. “Unsur Sejarah dan Budaya dalam Teks Hikayat Negeri Buton”. *JPeB Jurnal Penelitian Budaya Universitas Halu Oleo, Volume 5, Nomor 1, 2020*. Hal. 41-51.
- Mayor, Adrienne. “Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: A Handbook Review”. *Journal of American Folklore*, 122 (2): 237-238), January, 2009.
- Melamba. Basrin, dkk.2016. *Sejarah dan Budaya Masyarakat Tolaki di Konawe*. Kendari: Lukita.
- Pujihastuti, Heksa Biopsi. “Representasi Perempuan Tolaki dalam Mitos (Studi Terhadap Mitos Oheo dan Mitos Wekoila”. *Tesis*. Universitas Halu Oleo.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora Lainnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Sastri. “The Etiology Story Motifs of Alor Island's Tribes in East Nusa Tenggara Indonesia”. *Prosiding: Seminar Tradisi Lisan Serantau: Warisan Nusantara Meretasi Zaman dan Media*. Universiti Sains Malaysia, 21 Julai 2016.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Mendengar Nenek Moyang Turun dari Langit: M Cerita Asal-Usul Suku dari Alor, Pura, dan Pantor, Nusa Tenggara Timur*. Jakarta: LIPI Press.
- Susanto, Dwi. 2002. *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Tarimana, Abdurrauf. 1993: *Kebudayaan Tolaki*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Taum, Yoseph Yapi. 2011. *Studi Sastra Lisan: Sejarah, Teori, Metode, dan Pendekatan Disertai Contoh Penerapannya*. Yogyakarta: Lamalera.
- Zaenu, La Ode. 1981.. “Sejarah Masuknya Islam di Kesultanan Buton dan Perkembangannya”. Makalah disampaikan dalam diskusi panel 7-8 Maret 1981. Pemkab, Baubau.
- Zaenu, La Ode. 1985. *Kebudayaan Buton*. Surabaya: Suradipa.
- Zahari, A. Mulku. 1977. *Sejarah dan Adat Fiy Darul Butuuni, 3 jld*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

#### Sumber Internet:

- Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends, (Vol. I)*. Bloomington: Indiana, 1955/1958. Published on the Internet, 2016. [https://ia800408.us.archive.org/30/items/Thompson2016MotifIndex/Thompson\\_2016\\_Motif-Index.pdf](https://ia800408.us.archive.org/30/items/Thompson2016MotifIndex/Thompson_2016_Motif-Index.pdf). (Diakses Juni, 2019).