

## KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkah-Nya yang tak terhingga dalam penyelesaian tugas akhir yang dibuat untuk pemenuhan syarat mendapatkan gelar Sarjana Desain Produk di Universitas Agung Podomoro. Saya ingin berterimakasih kepada semua orang yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, kepada:

- Orangtua dan segenap keluarga besar.
- Segenap dosen Universitas Agung Podomoro, khususnya kepada Bapak Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D. dan Ibu Dina Lestari S.Pd., M.Sn.
- Celine, Charlene, Jessica, Marsela, Naomi, Debora, Florencia, Faustina, Cecelia, Ribka, Iel, dan semua yang telah memberikan semangat untuk penulisan tugas akhir ini.
- Bapak Hendris Chai dan Ibu Calvinia Yeo, Ibu Puspagiarini, Livia, Mas Danang, Kak Sofi, Kak Thasya, Mas Chandra, juga rekan-rekan suportif lainnya di kantor.
- Bapak Yoyok Ikhsan, Ibu Watiek Ideo, Ibu Mai dan Ibu Iis, dan segenap RPTRA Amanah Bunda.
- Tak terkecuali, ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, meskipun belum bisa disebutkan satu per satu.

Akhir kata, demikian kata pengantar ini dibuat, semoga kesuksesan dan kebaikan mengiringi setiap orang yang dengan tulus membantu terwujudnya penyelesaian tugas akhir. Penulisan tugas akhir ini belum sempurna tanpa menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

Jakarta, 25 Mei 2024



Penulis

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Agung Podomoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chelsea Callista  
NIM : 23200026  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Perencanaan dan Desain Berkelanjutan  
Jenis karya : Tugas Akhir

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) kepada Universitas Agung Podomoro atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ANAK DENGAN MENERAPKAN  
CERITA RAKYAT LA MOELU**

beserta kelengkapan lainnya (jika diperlukan).

Selain itu, Universitas Agung Podomoro berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta dan bertujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang digunakan secara etis.

Saya juga memberikan ijin kepada pembimbing Tugas Akhir untuk menjadi penulis kedua dari karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2024

Yang menyatakan



Chelsea Callista

## ABSTRAK

Nama : Chelsea Callista

Program Studi : Desain Produk

Judul : Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu.

Cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang berbentuk sastra lisan. Sayangnya eksistensi kebudayaan ini perlahan tergerus oleh perkembangan zaman seperti globalisasi. Hal ini juga turut berdampak terhadap cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara yang sudah terlupakan oleh masyarakatnya, terlebih karena tetua daerah yang mengingatnya sudah semakin sedikit. Padahal cerita ini merupakan cerita yang menarik dan mudah diingat oleh anak-anak, menceritakan seorang anak bernama La Moelu yang menemukan ikan ajaib yang ia namai Jinnande, yang ternyata bisa berubah ukuran sesuai dengan wadahnya. Kebaikan La Moelu yang merawat Jinnande dengan sabar dan menyelamatkannya dari orang-orang jahat pada akhirnya berbuah manis. Intensi untuk mengembalikan popularitas cerita ini mendorong penerapannya ke dalam perancangan produk media pembelajaran yang akan menargetkan anak-anak sebagai pewaris kebudayaan bangsa selanjutnya. Oleh maka itu produk yang dipilih adalah permainan yang lekat dengan keseharian anak berbentuk puzzle yang dinilai memiliki banyak variasi dan bermanfaat dalam mengasah kemampuan anak di berbagai bidang. Pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif dengan instrumen observasi dan wawancara yang akan ditujukan kepada anak-anak, produsen mainan, penulis cerita anak, dan pembimbing RPTRA dengan standar penilaian yang mengacu pada Panduan APE dari Kemendikbud. Hasil analisis data mennginspirasi perancangan permainan edukasi interaktif berbentuk puzzle ikan dengan kepingan berisi teks dan gambar adegan cerita yang bisa dipancing oleh anak yang akan membantu pengembangan berbagai aspek seperti kognitif, sensorik, motorik dengan cara yang bisa dinikmati oleh anak, mendorong semangat eksplorasi dan kemudahan mengingat cerita rakyat pada anak.

Kata Kunci : cerita rakyat la moelu, permainan interaktif, media pembelajaran

## **ABSTRACT**

*Name : Chelsea Callista*

*Study Program : Desain Produk*

*Title : Designing Interactive Educational Games for Children Using the La Moelu Folktale.*

*Folktale is an integral part of Indonesian culture, existing in the form of oral literature. Unfortunately, the existence of this cultural heritage is slowly being eroded by modern developments like globalization. This has also affected the folktale of La Moelu from Southeast Sulawesi, which has been forgotten by its people, especially since there are fewer elders who remember it. This story is actually very engaging and easy for children to remember. It tells of a boy named La Moelu who finds a magical fish he names Jinnande, which can change size to fit its container. La Moelu's kindness in taking care of Jinnande and saving it from bad people eventually brings good fortune. To revive the popularity of this tale, it is being incorporated into designing a product in the form of learning media that targets children as its users, who are the next generation of cultural bearers. The chosen product is a toy familiar to children in their daily lives. The selected type is puzzle, which offers many variations and benefits in developing children's skills in various areas. Data collection uses qualitative research methods with observation and interviews involving children, toy manufacturers, children's story writers, and RPTRA mentors, following the assessment standards of the Guide for Educational Toys from the Ministry of Education and Culture. The data analysis inspired the design of an interactive educational fish puzzle toy, with pieces that include text and illustrations of the story's scenes. Children can "fish" the puzzle pieces, helping to develop cognitive, sensory, and motor skills in an enjoyable way, fostering a spirit of exploration and making it easier for children to remember folktale.*

*Keywords: la moelu folktale, interactive toys, learning media*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	II
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	III
KATA PENGANTAR.....	I
ABSTRAK.....	II
ABSTRACT.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR.....	VI
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	X
BAB 1.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PENDEKATAN METODOLOGIS.....	3
1.3 IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
1.4 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN.....	4
1.6 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.7 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
1.9 KERANGKA KERJA PENELITIAN.....	7
BAB 2.....	9
2.1 PENELITIAN TERDAHULU.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Cerita Rakyat Indonesia.....	12
2.2.2 Cerita Rakyat La Moelu.....	21
2.2.3 Erosi Budaya.....	25
2.2.4 Media Pembelajaran Interaktif dalam Bentuk Permainan Edukasi.....	29
2.2.5 Tumbuh Kembang Anak.....	46
BAB 3.....	63
3.1 METODE PENELITIAN.....	63
3.2 PENDEKATAN PENELITIAN.....	63
3.3 PENENTUAN SUMBER DATA DAN INFORMASI.....	65
3.3.1 Data Sekunder.....	66
3.3.2 Data Primer.....	66
3.4 PROSEDUR PENELITIAN.....	73
BAB IV.....	75
4.1 Data Visual.....	75
4.2 OBSERVASI.....	78
4.2.1 Observasi Proses Bermain Puzzle Bertema Cerita Rakyat.....	78
4.2.2 Observasi Permainan pada RPTRA Amanah Bunda.....	80
4.3 WAWANCARA.....	83
4.3.1 Wawancara Produsen Permainan Edukasi.....	83
4.3.2 Wawancara Penulis Buku Cerita Anak.....	85
4.3.3 Wawancara Pembimbing RPTRA.....	86
4.4 ANALISIS DATA.....	88
4.4.1 Analisis Data Observasi Proses Bermain Puzzle Jigsaw.....	88
4.4.2 Analisis Data Observasi RPTRA Amanah Bunda.....	92
4.4.3 Analisis Data Wawancara.....	92

4.5	Konsep Desain.....	94
4.5.1	Studi Antropometri dan Ergonomi.....	95
4.5.2	Studi Material.....	98
4.5.3	Studi Warna.....	99
4.5.4	Gaya Ilustrasi.....	101
4.5.5	Moodboard.....	102
4.6	SKETSA.....	103
4.6.1	Sketsa terpilih.....	110
4.6.2	Rendering Sketsa Produk Terpilih.....	114
4.7	PROTOTIPE SKETSA TERPILIH.....	116
4.8	PROTOTIPE 2.....	120
4.8.1	Gambar Teknik.....	128
4.8.2	Evaluasi Prototipe 2.....	132
BAB 5	.....	134
5.1	KESIMPULAN.....	134
5.2	SARAN.....	135
DAFTAR PUSTAKA	.....	136
LAMPIRAN	.....	146



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	2
Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Kerja Penelitian.....	7
Gambar 2. 1 Contoh Judul Cerita Rakyat Populer, Malin Kundang.....	12
Gambar 2. 2 Contoh Buku Cerita Rakyat, Legenda Timun Mas.....	15
Gambar 2. 3 Ilustrasi Penokohan dalam Cerita Rakyat La Moelu.....	21
Gambar 2. 4 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	22
Gambar 2. 5 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	23
Gambar 2. 6 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	24
Gambar 2. 7 Komunikasi Global Karena Perkembangan Era Globalisasi.....	26
Gambar 2. 8 Produk dengan Karakter Luar Lebih Digemari.....	27
Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint di Kelas.....	30
Gambar 2. 10 Puzzle sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	35
Gambar 2. 11 Contoh Proses Edukasi.....	46
Gambar 3. 1 Tahapan Proses Design Thinking.....	63
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Observasi RPTRA Amanah Bunda.....	68
Gambar 3. 3 Bagan Prosedur Observasi.....	69
Gambar 3. 4 Bagan Tahapan Prosedur Penelitian.....	73
Gambar 4. 1 Puzzle Bertema Cerita Rakyat Malin Kundang (Depan).....	77
Gambar 4. 2 Puzzle Bertema Cerita Rakyat Malin Kundang (Belakang).....	78
Gambar 4. 3 Permainan Luar Ruang di RPTRA Amanah Bunda.....	80
Gambar 4. 4 Permainan Lego dan Sempoa di RPTRA Amanah Bunda.....	80
Gambar 4. 5 Puzzle jigsaw di RPTRA.....	81
Gambar 4. 6 Perpustakaan di RPTRA.....	81
Gambar 4. 7 Buku Kumpulan Cerita Rakyat dan Daftar Isinya.....	82

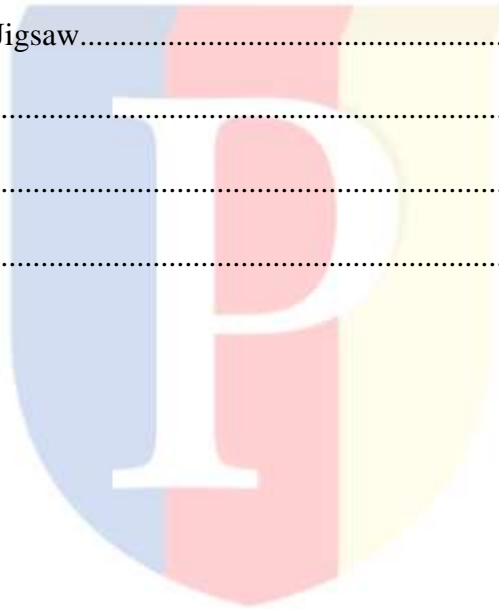
Gambar 4. 8 Logo Omocha Toys.....	82
Gambar 4. 9 Wawancara dengan Pak Yoyok.....	83
Gambar 4. 10 APE Pakaian Adat Produksi Omocha Toys.....	83
Gambar 4. 11 Watiek Ideo.....	84
Gambar 4. 12 Buku Cerita Anak “La Moelu”.....	85
Gambar 4. 13 Wawancara Pembimbing RPTRA.....	86
Gambar 4. 14 Pengukuran Antropometri.....	96
Gambar 4. 15 Kode Plastik LDPE.....	97
Gambar 4. 16 Kode Plastik PP.....	98
Gambar 4. 17 Moodboard.....	101
Gambar 4. 18 Sketsa 1 (Tower Puzzle).....	102
Gambar 4. 19 Sketsa 2 (Puzzle Tali).....	104
Gambar 4. 20 Sketsa 3 ( <i>Stacking</i> Puzzle Ikan).....	106
Gambar 4. 21 Sketsa 4 (Jigsaw Ikan).....	107
Gambar 4. 22 Sketsa 5 (Rotating Puzzle).....	108
Gambar 4. 23 Sketsa 6 (Puzzle Fishing).....	109
Gambar 4. 24 Rendering Sketsa.....	114
Gambar 4. 25 Lesung Tradisional.....	115
Gambar 4. 26 Bagian Ikan dan Alat Pancing dari Sketsa Terpilih.....	115
Gambar 4. 27 Proses Pembuatan Prototipe.....	116
Gambar 4. 28 Alur Cerita pada Permainan.....	117
Gambar 4. 29 Hasil Prototipe Pertama.....	118
Gambar 4. 30 Sesi Bermain.....	119
Gambar 4. 31 Mockup Perubahan Bentuk Kotak Lesung.....	120



Gambar 4. 32 Mockup Keseluruhan Bentuk Wadah.....	121
Gambar 4. 33 Mockup Keseluruhan Bentuk Wadah Lesung.....	121
Gambar 4. 34 Proses Pembuatan Prototipe 2.....	122
Gambar 4. 35 Hasil 3D Print Prototipe Wadah.....	123
Gambar 4. 36 Bagian Mata Ikan pada Wadah.....	124
Gambar 4. 37 Hasil 3D Print Prototipe.....	124
Gambar 4. 38 Tampilan Keseluruhan Prototipe 2.....	125
Gambar 4. 39 3D Print Alat Pancing.....	125
Gambar 4. 40 Prototipe Permainan Keseluruhan.....	126
Gambar 4. 41 Desain Gagang Alat Pancing Baru.....	126
Gambar 4. 42 Desain Gagang Alat Pancing Baru.....	126
Gambar 4. 43 Gambar Teknik Produk.....	128
Gambar 4. 44 Gambar Teknik Produk.....	129
Gambar 4. 45 Gambar Teknik Produk.....	130
Gambar 4. 46 Gambar Teknik Produk.....	131
Gambar 4. 47 Foto Bersama Evaluasi Desain 2.....	132
Gambar 4. 48 Ibu Maimunah.....	133

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2. Perkembangan Kognitif.....	51
Tabel 3. Perkembangan Sosial.....	54
Tabel 4. Perkembangan Bahasa.....	56
Tabel 5. Perkembangan Motorik.....	57
Tabel 6. Data Visual Cerita La Moelu.....	74
Tabel 7. Observasi Puzzle Jigsaw.....	87
Tabel 8. Observasi Puzzle Jigsaw.....	89
Tabel 9. Pemilihan Sketsa.....	111
Tabel 10. Pemilihan Sketsa.....	112
Tabel 11. Pemilihan Sketsa.....	113



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	146
Lampiran 2. Form Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	162
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Produsen Permainan Edukasi.....	173
Lampiran 4. Transkrip Observasi Proses Bermain Puzzle Jigsaw Malin Kundang.....	179
Lampiran 5. Transkrip Observasi Evaluasi Desain 1.....	194
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Orangtua Anak-Anak RPTRA.....	197
Lampiran 7. Transkrip Observasi Evaluasi Desain 2.....	199



# **BAB 1**

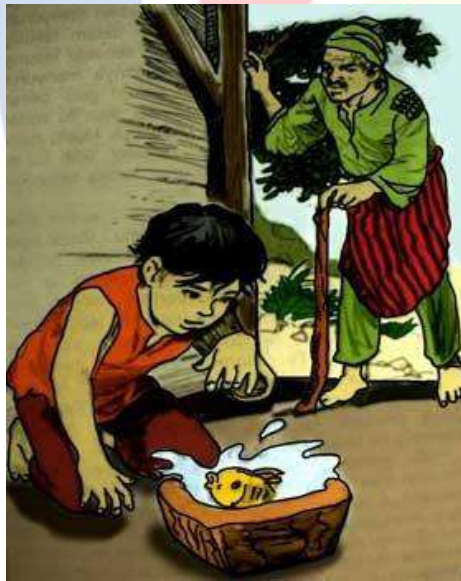
## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai negara kepulauan berbudaya majemuk, dalam hal genetik, sosial, kultur, nilai, bahasa, agama, dan lainnya (Lahamendu dan Olivia Kusuma dewi, 2018), Indonesia tentunya sangat kaya akan budaya. Terdapat aneka ragam kebudayaan di Indonesia, baik dari skala daerah, nasional, bahkan budaya yang asimilasi dari zaman penjajahan (Denova, 2013) yang juga telah menjadi identitas asli bangsa Indonesia. Salah satu bentuk nyatanya di bidang sastra yang kita kenal adalah cerita rakyat atau biasa disebut juga folklor. Namun, perkembangan zaman telah mengubah pola pikir masyarakat, menyebabkan meningkatnya ketidakpedulian terhadap sastra lisan ini. Cerita rakyat semakin terpinggirkan dengan kehadiran berbagai macam hiburan visual dan lisan yang sekarang berkembang di masyarakat. Misalnya saja sinetron, yang alurnya dinilai lebih dekat dengan realitas sehingga lebih mudah didalami dengan antusias oleh masyarakat luas (Rozie, 2019). Jika terus berlanjut, hal ini tentu akan menjadi ancaman terhadap eksistensi sastra lisan tersebut, jika masyarakat memilih untuk melupakannya dari kehidupan mereka. Rozie (2019) akhirnya menyimpulkan bahwa cerita rakyat sebagai salah satu hiburan masyarakat semakin tenggelam. Pernyataan ini kembali didukung oleh hasil wawancara dalam sebuah jurnal oleh Denova (2013) yang menyatakan bahwa budaya asing lebih atraktif bagi murid sekolah dasar dibandingkan budaya lokal. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa pelajar sekolah dasar kurang memiliki antusiasme dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terlebih terhadap materi pelajaran storytelling, dilihat dari kurangnya antusiasme dan hasil pembelajaran anak, juga kurangnya keterlibatan dan media pembelajaran oleh pendidik (Marvika, et al., 2023). Padahal, cerita rakyat bersumber dari masyarakat Indonesia sendiri, diwariskan secara turun-temurun dalam jangka waktu yang tidak singkat, dengan menyimpan pesan-pesan moral yang bermakna (Nurgiyantoro, 2010). Alur dan penokohan cerita rakyat memang fiksi, tapi

tidak begitu dengan nilai dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Penanaman karakter diupayakan melalui *storytelling* cerita rakyat, di mana pendidik dapat bercerita mengenai berbagai karakter pada cerita rakyat, memberikan gambaran antara hal yang dapat diteladani dan yang tidak (Moeslichatoen, Pratiwi et al., 2021).

Salah satu contoh cerita rakyat yang menerapkan nilai-nilai tersebut melalui alur dan penokohan yang cukup sederhana sehingga mudah dimengerti oleh penikmatnya adalah cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara. Namun sayangnya, menilik hasil penelitian Gusal pada tahun 2015, disimpulkan bahwa cerita rakyat yang ada pada masyarakat Sulawesi Tenggara juga sudah mulai dilupakan oleh masyarakatnya, menyebabkan cerita La Moelu turut memudar eksistensinya di antara cerita rakyat yang lain. Padahal kelahiran sastra tradisional cerita rakyat bukan hanya sebatas untuk tujuan hiburan, tapi keinginan menyampaikan nilai-nilai luhur kepada generasi selanjutnya dengan dipenuhi kesabaran (Anafiah, 2015).



Gambar 1. 2 Adegan Cerita Rakyat La Moelu

Sumber : medium.com

Rachman (1994) mengemukakan bahwa cerita rakyat sebagai bagian dari sastra lisan merupakan warisan budaya yang berisi nilai-nilai yang di masa kini pantas

untuk dikembangkan dan dimanfaatkan. Maka demi mempertahankan warisan kebudayaan ini, cerita rakyat La Moelu yang mengacu pada buku cerita anak karya Watiek Ideo dengan judul yang sama, diterapkan ke dalam produk permainan edukasi sebagai media pembelajaran yang diperuntukkan penikmat cerita rakyat yang mayoritasnya anak-anak, yang juga akan sekaligus mengintegrasikan unsur interaktif demi menarik antusiasme anak-anak.

Hal ini berdasarkan pada pernyataan dari Hakim & Haryudo (2014), yang mana pembelajaran interaktif (dengan penggunaan media visual, audio, audio visual, ataupun cetak) adalah keterlibatan alat bantu pada tahap pembelajaran demi memenuhi target, yang mana dalam hal ini adalah memahami dan mempertahankan eksistensi cerita rakyat di masyarakat, yang kemudian diwujudkan dengan cara membagikan testimoni terkait media pembelajaran positif untuk anak sesuai dengan kisaran usianya, seperti dalam bentuk permainan (Kusumo, 2018), lebih tepatnya permainan edukasi sebagai sebuah cara yang menghasilkan suasana bermain dan belajar yang menyenangkan (Permana & Djatmiko, 2021), mengingat permainan juga merupakan sesuatu yang dekat dengan anak sehari-hari dan manfaatnya berkaitan erat dengan proses tumbuh kembang anak (Santrock, 2012).

## **1.2 Pendekatan Metodologis**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Metode kualitatif, untuk pengumpulan data akan berfokus pada pengembangan cerita rakyat La Moelu untuk memenuhi kebutuhan pasar dalam konteks media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan edukasi untuk anak-anak. Pendekatan *design thinking* digunakan sebagai tahapan perancangan produk permainan edukasi itu sendiri.

## **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, perancang mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Semakin mudarnya eksistensi cerita rakyat di Masyarakat, termasuk oleh pewarisnya.
2. Jika eksistensi cerita rakyat memudar, hal yang sama akan terjadi pada nilai-nilai moral yang dikandungnya.
3. Kurangnya produk yang berhubungan dengan edukasi cerita rakyat, terlebih mainan edukasi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan unsur cerita rakyat La Moelu ke dalam produk media pembelajaran interaktif sehingga dapat membantu mengembalikan popularitas cerita rakyat La Moelu?
2. Elemen apa saja yang akan diterapkan ke dalam produk media pembelajaran interaktif?
3. Bagaimana media pembelajaran interaktif dengan penerapan cerita rakyat La Moelu bisa diterapkan kepada anak-anak?

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Pengumpulan data akan memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Observasi yang pertamanya ditujukan untuk mengetahui dan memvalidasi batasan umur pengguna spesifik dengan menggunakan produk permainan puzzle bertema cerita rakyat yang sudah ada di pasaran, lalu observasi di RPTRA untuk validasi kebutuhan pasar yang berkaitan dengan kriteria perancangan permainan yang sesuai untuk anak. Observasi akan dilaksanakan kembali pada tahapan *evaluasi desain* pertama dan kedua untuk mengevaluasi prototipe produk.
2. Wawancara kepada penulis buku cerita rakyat, produsen mainan, juga pembimbing RPTRA. Penulis cerita rakyat yang dipilih merupakan Watiek Ideo selaku penulis buku cerita anak dengan mengangkat cerita rakyat La Moelu yang akan diterapkan dalam perancangan produk. Produsen mainan terpilih merupakan perwakilan dari perusahaan Omocho di Bogor yang telah berpengalaman dalam pembuatan permainan edukasi.

## **1.6 Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan dari penelitian dan perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Membagikan lingkup cerita rakyat La Moelu melalui penerapan cerita ke dalam perancangan produk.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk diimplementasikan di masyarakat, terlebih di kalangan anak-anak.
3. Mengambil langkah dalam mengembalikan popularitas cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara di Masyarakat.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

Penelitian dan perancangan ini dapat menyebarkan kesadaran akan peran penting cerita rakyat di Masyarakat sebagai sebuah warisan bangsa yang harus dipertahankan. Perancangan produk media pembelajaran juga dapat berdampak positif pada cerita rakyat seperti La Moelu yang eksistensinya mulai terancam, dengan cara menambah wawasan pengetahuan masyarakat terkait cerita rakyat tersebut, terlebih generasi penerus bangsa, yaitu kalangan anak-anak. Penerapan cerita rakyat dapat menjadi bahan edukasi dan pengembangan kemampuan anak seperti dalam hal moral dan sastra yang juga dapat digunakan oleh anggota tenaga pendidik di instansi pendidikan sebagai cara pembelajaran yang lebih dinikmati oleh peserta didik. Penelitian dan perancangan ini juga diharapkan dapat menginspirasi mahasiswa/i seperti di Universitas Agung Podomoro yang tertarik untuk turut mengembangkan produk berlatar topik yang berkaitan dengan cerita rakyat dan media pembelajaran anak-anak.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan

Bab ini memiliki pembahasan terkait latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka kerja penelitian.



## BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi teori-teori penunjang penelitian yang merupakan tolak ukur proses penelitian.

## BAB III Metodologi Penelitian

Berisi berbagai jenis tahapan pengumpulan data yang digunakan pada prosedur penelitian.

## BAB IV Data dan Analisis

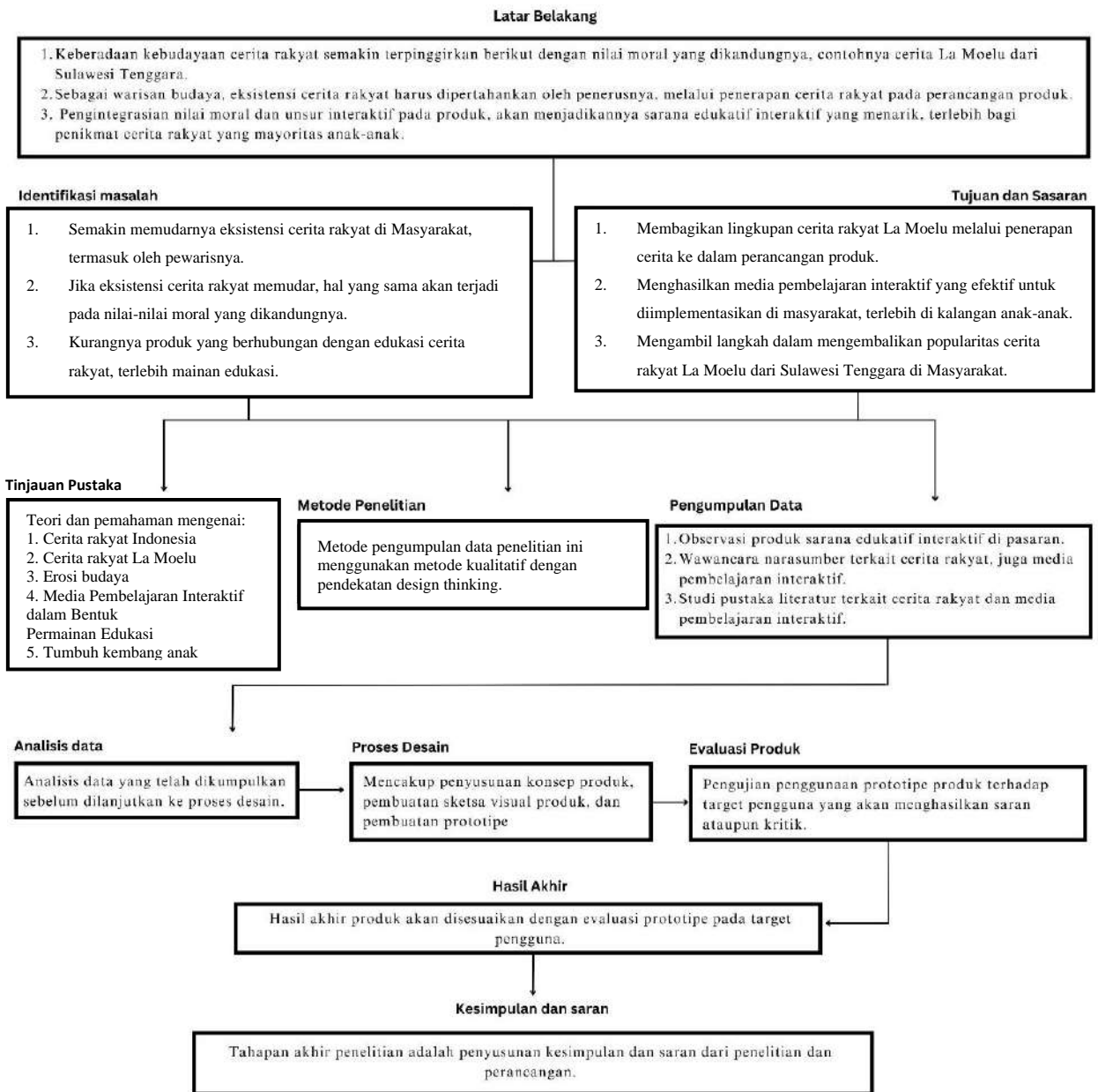
Berisi hasil pengumpulan data primer dan sekunder dari proses observasi, wawancara, dan focused group discussion untuk penelitian yang dilanjutkan dengan implementasi desain yang mencakup sketsa produk, desain visual, serta pembuatan prototipe. Prototipe yang dibuat kemudian akan mengalami tahap evaluasi untuk menerima kritik dan saran dari target penggunaanya.

## BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan keseluruhan penelitian dan juga saran untuk evaluasi perancangan produk.

### **1.9 Kerangka Kerja Penelitian**

Berikut adalah kerangka kerja untuk prosedur penelitian.



Gambar 1. 3 Bagan Kerangka Kerja Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa data penelitian terdahulu yang diambil melalui jurnal dari berbagai sumber yang dinilai relevan untuk penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terdahulu (Dokumen Pribadi, 2024)

No.	Peneliti / Penulis	Judul	Tentang	Klasifikasi
1.	Lizawati	<a href="#"><u>CERITA RAKYAT SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MEMBANGUN GENERASI LITERAT</u></a>	Penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan nilai cerita rakyat Tan Nunggal dan Bujang Nadi Dare Nandong dari Kalimantan Barat. Informasi yang diperoleh dari budaya lisan seperti cerita rakyat dapat meningkatkan kepekaan dan daya pikir kritis supaya generasi masa kini tidak terbatas pada pemberian reaksi emosional, dalam kata lain generasi yang literat.	Penelitian ini menjadi referensi terkait kaitan cerita rakyat dengan pendidikan sastra dan moral yang dapat diterapkan dalam perancangan media pembelajaran.

2.	RA.MM. Pandansari Kusumo	<a href="#">PERANCANGAN</a> <a href="#">PRODUK MAINAN</a> <a href="#">STATIS UNTUK</a> <a href="#">MENINGKATKAN</a> <a href="#">KECERDASAN ANAK</a>	<p>Tumbuh kembang anak amat dipengaruhi oleh lingkungannya, termasuk mainannya. Seorang anak akan senang dan asyik bermain ketika permainan itu menyenangkan.</p> <p>Sejak zaman dahulu jenis permainan amatlah bervariasi. Penelitian ini dibuat demi mengembalikan kebiasaan anak dalam bermain dengan mengangkat permainan dakon.</p>	<p>Referensi perancangan mainan edukasi yang cocok untuk anak.</p>
3.	Siti Hijiriah	<a href="#">KAJIAN STRUKTUR,</a> <a href="#">FUNGSI, DAN NILAI</a> <a href="#">MORAL CERITA</a> <a href="#">RAKYAT SEBAGAI</a> <a href="#">BAHAN</a> <a href="#">PEMBELAJARAN</a> <a href="#">APRESIASI SASRA</a>	<p>Analisis struktur, fungsi, dan nilai moral dari cerita rakyat kabupaten Aceh Selatan, yaitu legenda Tapaktuan dan legenda Batu Becanang dari kecamatan</p>	<p>Referensi analisis unsur-unsur cerita rakyat untuk tujuan menjadikannya material edukasi yang masih ada</p>

			Labuahanhaji yang dapat dijadikan bahan edukasi sastra di sekolah.	hubungannya dengan media pembelajaran.
4.	Leny Marinda	<a href="#"><u>TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR</u></a>	Perkembangan kognitif merupakan langkah perubahan dalam hal pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan mengetahui suatu hal. Jean Piaget melakukan penelitian terhadap tahapan perkembangan kognitif ini dan membaginya menjadi beberapa tahapan.	Teori perkembangan yang menjadi acuan perancangan produk sesuai tingkatan kognitif anak.
5.	Naili Rohmah	<a href="#"><u>BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI</u></a>	Bermain merupakan salah satu hak mendasar anak, sebuah kegiatan ekspresi diri tanpa adanya paksaan yang menghasilkan rasa senang.	Referensi manfaat bermain bagi anak yang berhubungan dengan perancangan

			Bermain bermanfaat bagi anak usia dini dan dapat memberikan sebuah penilaian perkembangan anak kepada pendidik ataupun orangtua.	mainan edukasi.
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Cerita Rakyat Indonesia

Cerita rakyat atau folklor merupakan jenis kebudayaan *intangibile* yang tidak terlihat wujud nyatanya ataupun bersifat oral (Chandra, 2022) dan termasuk ke dalam kriteria tradisi lisan. Menurut buku Sejarah Kebudayaan Indonesia, tradisi lisan dapat berarti semua yang ditransmisikan dalam bentuk tuturan, yang memiliki unsur aksara maupun tidak. Berdasarkan pernyataan Edi Sedyawati, terdapat dua aspek dalam tradisi lisan, yaitu aspek sosial dan budaya. Aspek sosial meliputi pelaku, tujuan, dan sistem tradisi lisan sedangkan aspek budaya terkait dengan pesan, kaidah, dan simbol dalam tradisi lisan. Melihat dua aspek ini, dapat disimpulkan bahwa resistansi kehidupan tradisi lisan di Indonesia amat bergantung pada masyarakatnya sendiri, sebagai penutur, pemikul, dan penerima kebudayaan tersebut. Jika terdapat salah satu dari ketiga peran tersebut yang hilang, kehidupan tradisi lisan sebagai sebuah pertunjukan sudah jelas akan berakhir. Jika beruntung, tradisi lisan yang sudah hilang eksistensinya masih bisa ditemukan dalam wujud rekaman ataupun transkripsi teks. Namun bentuk keberuntungan ini tetap memunculkan permasalahan dalam hal keakuratan tradisi lisan tersebut, kurangnya kesediaan atau ketidakmampuan masyarakat dalam mempertahankan tradisi lisan, apakah tradisi tersebut kehilangan atau tergantikan peran fungsinya, dan kemungkinan suatu tradisi tidak berkembang di satu wilayah namun berkembang pesat di wilayah lainnya. Tradisi nyatanya tetap merupakan bagian dari masa kini, bukan suatu

hal yang memiliki tanggal ekspirasi, namun dapat direvitalisasi dan dilanjutkan oleh pewarisnya (Sejarah Kebudayaan Indonesia, hal 71).



Gambar 2. 1 Contoh Judul Cerita Rakyat Populer, Malin Kundang

Sumber: oretzz.com

Selain itu, terdapat sastra daerah yang merupakan bagian dari tradisi lisan (Batubara, Nurizzati, 2020). Sesuai pernyataan Endraswara (2016), karya sastra adalah penyampaian pesan ekologis kepada pembaca, dalam bentuk produk hasil ciptaan seorang sastrawan. Karya sastra yang masuk ke dalam sastra lisan adalah sebuah struktur yang dilahirkan oleh proses sejarah yang terus-menerus berlangsung, hidup, dan dihayati oleh masyarakat di mana karya sastra tersebut diciptakan (Faruk, 1999). Sastra lisan adalah tipe sastra yang diekspresikan warga suatu kebudayaan secara turun-temurun dengan penyebaran melalui komunikasi lisan (dari mulut ke telinga) (Hutomo, 1991), membuat cerita rakyat sulit dipertahankan konsistensinya. Begitu juga halnya dengan cerita rakyat yang seringkali dikaitkan dengan sastra lisan ini (Hijiriah, 2017). Sastra lisan masih berkaitan erat dengan folklor, yang mana folklor lisan mencakup puisi rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, nyanyian rakyat, puisi rakyat, dan cerita prosa rakyat (Nurizzati, 2020).

Cerita rakyat adalah cerita yang bersumber dari dan berkembang di masyarakat zaman dahulu yang menjadi keistimewaan bangsa sebagai bagian dari kebudayaan kolektif yang diwariskan turun-temurun baik secara lisan maupun dengan melibatkan alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) ataupun gerak isyarat dalam versi yang berbeda secara tradisional (Danandjaja, 1986). Namun sekarang juga telah banyak terdapat penulisan cerita rakyat dalam bentuk buku maupun secara digital melalui *website* internet, memulai penggolongan baru cerita rakyat ke dalam dua golongan khazanah kesusastraan Indonesia, sastra lisan dan sastra tulis (Hijiriah, 2017). Karya sastra seperti cerita rakyat ini mengajarkan manusia untuk memiliki moral, peka terhadap keberadaan nilai kemanusiaan, serta lebih memuliakan manusia. Karya seni seperti sastra lisan memang pada prinsipnya harus memiliki hubungan erat dengan kepentingan kemanusiaan (Sejarah Kebudayaan Indonesia, 2009). Menurut Amir (1995) dalam jurnal Salniwati, sastra lisan mengalami perubahan dalam kategori konteks dan konten, di mana sebagian di antaranya masih diwariskan hingga hari ini, namun ada juga yang eksistensinya mengalami kemerosotan hingga punah. Menurut Salniwati & Nurtikawati (2016) kepunahannya bisa juga dikarenakan putusannya pewarisan dari satu generasi ke generasi selanjutnya, juga beberapa faktor penyebab lainnya yang mencakup:

- Orang tua yang sibuk mencari nafkah sehingga tidak memiliki kesempatan untuk memperkenalkan sastra lisan.
- Stigma negatif yang mengubah citra bahasa daerah yang merupakan bahasa yang digunakan pada sastra lisan.
- Kekhawatiran orangtua dalam hal penggunaan bahasa daerah, meningkatkan dominasi penggunaan bahasa nasional.

Cerita rakyat, prosa, puisi, dan drama termasuk ke dalam cakupan karya sastra di Indonesia (Rokhmansyah, 2014). Menurut Horace, sastra memiliki dua fungsi, *dulce* yaitu menghibur dan *utile* yaitu berguna (Teeuw, 1998). Dua aspek fungsi tersebut menunjukkan bahwa sastra turut berperan sebagai media komunikasi antara pembaca dan pengarangnya dengan penggabungan unsur tokoh, alur, tempat, budaya, waktu, dan Bahasa dalam wujud yang artistik. Dengan cara inilah, pembaca meresapi makna sebuah karya sastra. Karena itulah banyak sastrawan yang mendidik pembacanya dengan



memasukkan amanat melalui tokoh atau peristiwa ciptaannya agar pembacanya dapat menjadi cerminan pembacanya, di mana kesenangan yang ditimbulkan oleh bacaan sastra akan menambah pengalaman batin mereka. Komunikasi yang dihadirkan melalui media cerita fiksi menjadikannya efektif dalam hal mendidik sembari menghibur masyarakat terlebih anak-anak, melihat pernyataan Strehle (1999) yang menyatakan bahwa kemampuan karya sastra berpotensi untuk mengajari anak-anak hal seperti cara melihat dunia. Persoalan dari berbagai bidang disajikan dengan cara estetik dari masing-masing sastrawan bukan untuk menyajikan solusi suatu permasalahan, tapi menyampaikannya kepada masyarakat yang akan menyikapinya dengan cara mereka masing-masing juga (Sejarah Kebudayaan Indonesia, 2009). Sama halnya dengan proses kelahiran cerita rakyat. Salah satu contohnya, cerita Malin Kundang mengangkat topik kedurhakaan. Pada alur ceritanya, Malin Kundang merupakan anak durhaka yang akhirnya dikutuk menjadi batu oleh ibunya. Walau tidak dijelaskan secara eksplisit, dari sini masyarakat dapat menarik kesimpulan bahwa kedurhakaan merupakan sikap yang buruk untuk diterapkan dan memiliki konsekuensinya tersendiri.

Terdapat tiga golongan besar dalam cerita rakyat (Bascom, 1965), yaitu mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Pemanfaatan ketiga golongan cerita rakyat ini juga didukung oleh pernyataan Danandjaja (1984) mengemukakan bahwa dongeng, mitos, dan legenda memiliki fungsi penting dalam kehidupan. “Mitos”, ataupun legenda, memiliki arti terkait dunia dan diri manusia (Langer, 1948). Maka prosa rakyat bertujuan untuk memberikan makna pada dunia dan diri manusia dengan berorientasi pada kehidupan manusia sendiri, lebih dari sekadar hiburan semata. Dalam cerita rakyat juga dapat ditemukan gambaran antropologi seperti pandangan realitas sosial budaya dan ekonomi (Danandjaja, 1984). Dengan membawa gambaran dari masyarakat asalnya, cerita rakyat bisa dibilang juga merupakan identitas diri masyarakat Indonesia.



Gambar 2. 2 Contoh Buku Cerita Rakyat, Legenda Timun Mas

Sumber: [adipurabooks.com](http://adipurabooks.com)

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari warisan budaya Indonesia, salah satu bentuk ekspresi kebudayaan daerah yang universal, masih dibutuhkan dan bermanfaat pada keberlangsungan kehidupan masa kini, melalui peninjauan segi sosial ataupun budaya (Mulyati, 2020). Secara definisi, cerita rakyat adalah cerita yang diturunkan secara lisan ke generasi sekarang oleh generasi sebelumnya (Suripan Sadi Hutomo, 1991). Mengutip Gusal (2015), cerita rakyat merupakan salah satu wujud prosa klasik tertua di Nusantara yang bersifat naratif. Maka tidak megherankan jika pengenalan terkait cerita rakyat di sekolah umumnya dilakukan melalui penggunaan teks ataupun buku bacaan yang sayangnya terasa monoton dan kurang bervariasi untuk dapat meningkatkan motivasi anak-anak (Kuswantoro et al., 2021). Pembelajaran literatur seperti cerita rakyat di sekolah akan memberikan pengalaman yang berkontribusi pada (Hijjah dan Bahri dalam Marvika, et al., 2023):

- Penemuan kepuasan dalam kegiatan membaca buku
- Kemampuan interpretasi literatur yang dibaca
- Pengembangan pengetahuan terkait literasi
- Pengembangan kemampuan apresiasi

Seluruh cerita rakyat bersifat fiksi dan mayoritasnya disebarkan turun-temurun secara lisan. Bukan hanya bersifat fiksi, menurut Toelken (1996) cerita rakyat sebagai bagian dari folklor bersifat komunal (dengan pengertian milik bersama masyarakat), lokal (muncul dan berkembang di suatu tempat tertentu), serta informal (diturunkan tidak melalui pendidikan formal). Oleh maka itu, sulit untuk menentukan pencipta mutlak sebuah cerita rakyat, karena bukan merupakan suatu hal yang lahir dari ciptaan seorang individual. Sifat-sifatnya ini membuat orisinalitas dari sastra lisan sulit untuk dipertahankan dalam jangka waktu yang panjang. Seiring waktu, berbagai perubahan tidak dapat dihindari karena penyebarannya yang semakin meluas sehingga belum tentu akurat sesuai dengan awal kemunculannya secara unsur (penokohan, alur, dan sebagainya). Namun dilihat dari strukturnya, sebagian besar cerita rakyat memiliki beberapa elemen seperti yang dinyatakan oleh Stanton (Abduh, Masruddin, 2023), yaitu:

- Tema  
Menurut Stanton dan Jenny C, definisi dari tema adalah sebuah topik, pokok bahasan, atau bisa juga pesan sentral dalam sebuah narasi. Tema menjadi sebuah landasan atau dasar pembentukan dari suatu karya sastra (Ensiklopedia Sastra Indonesia), termasuk sastra cerita rakyat. Menurut Aminuddin (1995), tema berawal dari ide dasar yang kemudian menjadi pedoman atau fondasi penulis atau pengarang memaparkan karya buaatannya (Kurniaman, 2012).
- Penokohan  
Menurut Wahid (2004), penokohan bersumber dari kata dasar tokoh yang memiliki artian pelaku, yang mana melalui tokoh ini, jalan cerita menjadi dapat diikuti oleh pembaca dan menghasilkan pengalaman batin (Wahyuddin, 2016). Penokohan merupakan elemen yang sangat penting

dalam sebuah cerita karena tanpa elemen ini, cerita rakyat tidak akan mungkin terlihat utuh (Hijiriah, 2017). Menurut Nurgiyantoro (2012), terdapat beberapa jenis kategori tokoh seperti tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh sederhana tokoh bulat, tokoh statis, tokoh berkembang, tokoh tipikal, serta tokoh sentral.

- Latar

Latar ialah lingkungan tempat peristiwa dalam sebuah cerita berlangsung. Latar merupakan landas tumpu cerita (Tarigan, 1985), yang dibutuhkan untuk dapat membangun, memperkuat, dan menghidupkan sebuah cerita. Latar juga memiliki manfaat tersendiri, sebagai contoh, menurut Swandayani (2013), latar tempat dapat secara signifikan membantu menambah wawasan pembaca. Berbagai jenis latar mencakup (Munaris, 2011; Kusmarwanti, 2010):

1. Latar waktu
2. Latar tempat
3. Latar sosial

- Alur

Alur merupakan rangkaian berbagai peristiwa dalam suatu cerita. Secara struktural berbagai peristiwa disusun sehingga berkaitan secara fungsional. Alur juga dapat menjadi penanda urutan bagian cerita (Aminuddin, 1995). Menurut Rusyana alur mengandung hukum kausal (sebab akibat) dari peristiwa-peristiwa dalam cerita tersebut. Beberapa jenis alur mencakup:

1. Alur maju
2. Alur mundur
3. Alur campuran

- Sudut pandang

Menurut Aminuddin (1995) sudut pandang merupakan cara menampilkan karakter atau tokoh dalam cerita yang dipaparkan dalam cerita. Sudut pandang menjadi penentu corak juga gaya cerita (Jauhari, 2013). Faktor penentu hal yang akan terjadi dalam cerita turut dipengaruhi oleh siapa yang menceritakan kisah dalam cerita tersebut. Maka, sudut pandang juga bisa dibidang merupakan titik kisah penempatan ataupun posisi pengarang dalam cerita (Semi, 1988). Berdasarkan pernyataan Semi (1988), terdapat empat jenis pembagian sudut pandang, yaitu:

1. Pengarang berperan sebagai tokoh utama
2. Pengarang berperan sebagai tokoh sampingan
3. Pengarang berperan sebagai orang ketiga
4. Pengarang berperan sebagai narator atau pemain

- Judul

Setiap karya sastra pasti memiliki judul. Menurut Fiska, judul merupakan unsur penting karena menjadi nama dari sebuah karya sastra. Judul biasanya dibuat singkat, namun memberikan gambaran isi keseluruhan dari cerita, ataupun peristiwa dan karakter yang akan muncul dalam ceritanya.

- Gaya dan tone

Gaya atau tone menurut Stanton (2007) dalam sastra merupakan penggunaan Bahasa dengan cara pengarang.

- Symbolisme

Menurut pernyataan Stanton (2007), simbol merupakan tanda-tanda yang dibuat dengan tujuan pengungkapan suatu hal dalam cerita.

- Ironi

Secara umum, ironi merupakan sebuah cara yang memiliki tujuan menunjukkan jukstaposisi antara suatu hal dengan dugaan sebelumnya (Stanton, 2007).

Menurut Darmoko (2012), warisan nenek moyang kita dalam bentuk cerita rakyat ini juga dipenuhi dengan nilai positif dalam kategori kearifan lokal, misalnya saja budi luhur, religi, dan etika. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman hidup dan nilai moral, tapi juga peningkatan kemampuan berbahasa melalui cerita rakyat (Wahyuddin, 2016). Bukan hanya itu, cerita rakyat juga memiliki fungsi-fungsi lain sebagai berikut (Chandra, 2022).

✓ Sarana Pendidikan

Pertumbuhan kebudayaan cerita rakyat berkorelasi dengan target penyampaiannya yaitu anak-anak, menjadikan sarana pendidikan salah satu fungsi dari cerita rakyat. Keseluruhan cerita rakyat bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai dari segi karakter dan luhur yang patut diterima masyarakat umum.

✓ Sarana Hiburan

Tidak selalu hanya membahas perasaan negatif, suasana sedih, ataupun pendidikan moral yang merana, penghiburan untuk pendengar, pembaca, atau penonton juga bisa didapat melalui cerita rakyat. Sesuai pernyataan Latif (2019), cerita rakyat nusantara yang berbentuk tulisan, maupun bentuk oral atau bisa juga disebut tradisi lisan, mempunyai kekhasan memperluas imajinasi pendengar atau pembaca yang memvisualisasikan sendiri cerita yang sedang mereka nikmati. Seiring dengan majunya dunia perfilman, terdapat proses alih wahana (contohnya karya sastra tulis ke dalam bentuk sinema) atau ekranasi (Latif, 2019) dengan cara mengangkat cerita rakyat ke dalam hiburan berbentuk film atau serial, supaya lebih menarik juga bagi masyarakat luas yang turut berubah dengan perkembangan zaman. Walaupun terdapat sebagian kasus di mana

keberagaman imajinasi penonton memunculkan ekspektasi yang berbeda-beda, membuat implementasi tradisi lisan ke dalam bentuk modern seperti ini cukup sulit untuk mendapat respons positif dari seluruh kalangan masyarakat. Misalkan sandiwara radio Saur Sepuh menjadi kurang diminati penikmatnya ketika mengalami alih wahana ke dalam bentuk film layar lebar (Latif, 2019), menjadikannya sebuah sarana hiburan yang kurang berhasil.

✓ **Sarana Sosial Budaya**

Masyarakat luas dapat mengenal dan mempelajari keunikan sebuah daerah melalui penyampaian cerita rakyat sehingga cerita rakyat dapat dibidang menjadi alat pelestarian kebudayaan lokal daerah. Cerita rakyat merupakan kisah yang mengusung tema perjuangan, kisah cinta (romantisme), atau lainnya yang sudah terjadi di masa lampau dan dijadikan pelajaran di masa yang akan datang (Hasim Awang, 1985), menjadikannya cerminan sosial budaya masyarakat tempatnya lahir, sesuatu yang dapat bermanfaat dalam hal seperti antropologi.

### **2.2.2 Cerita Rakyat La Moelu**

Menurut Gusal (2015), cerita rakyat yang terdapat pada masyarakat Sulawesi Tenggara, dari suku Muna, juga sudah mulai dilupakan oleh masyarakatnya. Salah satu contoh cerita rakyat Sulawesi Tenggara yang sederhana namun bermakna adalah cerita La Moelu. Berdasarkan penelitian Salniwati & Nurtikawati (2016), tergerusnya eksistensi cerita rakyat ini dipengaruhi oleh pewarisan kebudayaan yang sekarang mayoritas dilakukan oleh tetua (orang tua di kampung ataupun pemuka adat) di daerah Kabupaten Muna, berbeda dengan zaman dahulu yang melibatkan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dalam pewarisannya. Para tetua ini kemudian sudah banyak yang meninggal sebelum dapat melakukan regenerasi kebudayaan.