

2. LANDASAN TEORI

2.1. *Game*

2.1.1. Sejarah *Game*

“Menurut John von Neumann and Oskar Morgenstern (1944), permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan” (dalam Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, Widiastuti & Setiawan, p. 41). “*Game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini” (Sibero, 2010, p. 9).

Berangkat dari 2 pemahaman tersebut diatas, *game* terbagi menjadi 2 macam, yaitu *game* fisik dan *game* elektronik. *Game* fisik adalah *game* yang sering dimainkan oleh anak-anak, seperti lompat tali, petak umpet, dan sebagainya. *Game* elektronik adalah *game* yang dimainkan melalui perangkat elektronik. Munculnya *game* elektronik berawal dari penemuan Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann pada tahun 1947 (Sibero, 2009).

Secara khusus, *game* elektronik dibuat pertama kali pada tahun 1966 oleh Ralph Baer yang berguna untuk kepentingan pelatihan militer. Idennya adalah menampilkan dua titik putih yang berkejar-kejaran. Kemudian Baer berpikir untuk memperoleh izin agar dapat memproduksi mesin permainan secara komersial (Sibero 2009). Pada tahun 1972, Baer berhasil membuat *video game* komersial pertama yaitu Magnavox Odyssey (Hakim, 2003).

Pada tahun 1972 muncul juga Atari yang didirikan oleh Nolan Bushnell dan membuat *game* Arcade Pong. Mesin *game* itu diletakkan pada suatu bar dan berhasil menarik perhatian seluruh pengunjung bar itu dan selalu ramai orang mengantri untuk

memainkan *game* itu. Pada masa itu, Atari terus berkembang dengan beberapa *arcade game* yang dibuatnya (Hakim, 2003). Sekitar tahun 1980-an, perkembangan *game* mulai bergerak di Jepang dengan munculnya Nintendo dan Sega. Pada tahun-tahun inilah muncul *game-game* yang terkenal seperti Mario Bros, Final Fantasy, dan Bomberman (Sibero, 2009).

Perkembangan *game* berikutnya menjadi awal generasi *PC game* yang dibuat oleh Nippon Electric Company's (NEC). Namun NEC saat itu masih belum bisa menandingi popularitas Nintendo dan Sega. Pada tahun-tahun berikutnya bisnis *game* ini semakin sulit. Sega mengalami kemunduran karena harga CD Sega semakin tinggi, tetapi Nintendo berhasil bertahan dan muncul Sony dengan mengeluarkan Playstation yang berhasil menjual banyak unit (Sibero, 2009).

Beberapa tahun berikutnya masih terjadi perang konsol, namun ternyata *PC game* masih diminati. *PC game* berkembang sangat pesat mengikuti perkembangan *hardware* komputer. Diawali dengan munculnya Space Invader, Digger, Pac Man, dan Alley Cat. Saat ini *PC game* telah berkembang lebih kompleks dengan tampilan grafis 3 dimensi. Para *game programmer* saat ini berlomba-lomba untuk memberikan kepuasan kepada para pemain (Hakim, 2003).

2.1.2. Genre *Game*

Game telah berkembang baik dari jenis alat yang digunakan maupun genre permainannya. Terkhusus pada *game* komputer, saat ini telah muncul beberapa genre *game* untuk memenuhi minat dari para pemain *game* (Sibero, 2009).

Beberapa genre tersebut yaitu :

- *Action*

Genre ini memiliki fokus pada permainan yang memerlukan refleks dan kecepatan yang tepat dalam mencapai tujuan/ *goal*. Permainan yang termasuk dalam

genre *action* ini antara lain pertarungan (*fighting*) dan tembak menembak (*first person shooter*) (Sibero, 2009).

- *Adventure*

Game pada genre ini memusatkan permainan pada alur cerita/ *storyline* (Hamlen, 2010). Pemain dituntut untuk memiliki kemampuan memecahkan teka-teki, pemahaman visual terhadap *setting* cerita, dan percakapan dalam cerita tersebut untuk dapat mencapai akhir permainan (Moreno-Ger, Fuentes-Fernandez, Sierra-Rodriguez, & Fernandez-Manjon, 2009).

- *Strategy*

Genre ini berbeda dengan genre *action* yang memerlukan refleks dan kecepatan. Dalam genre *strategy* permainan berjalan lebih santai. Pemain harus bisa menyelesaikan permasalahan dalam *game* dengan memperhatikan beberapa langkah ke depan sehingga setiap langkah yang diambil perlu dilakukan dengan hati-hati. Contohnya seperti permainan berbentuk kuis dan *board game* (Hamlen, 2010).

- *Role-Playing*

Role-playing hampir sama dengan *adventure* di mana permainan berfokus pada penyelesaian masalah dalam *storyline*. Perbedaannya adalah pada genre *role-playing* ada penekanan pada pelengkap petualangannya itu. Genre ini cukup banyak peminatnya (Sibero, 2009).

- *Simulation*

Permainan dalam genre ini merupakan simulasi dari suatu kegiatan yang menyerupai aslinya karena ada hal-hal tertentu yang dibuat secara *detail* sehingga dapat membawa pemain merasakan kegiatan tersebut (Hamlen, 2010).

2.1.3. *Adventure Game*

Adventure memiliki arti petualangan. Hal-hal penting yang menjadi bagian dari *adventure game* antara lain teka-teki, alur cerita, dialog antar karakter, dan tujuan *game* itu (Moreno-Ger, Fuentes-Fernandez, Sierra-Rodriguez, & Fernandez-Manjon, 2009).

Game yang dibuat dalam skripsi merupakan *game* yang bertipe *interactive movie game* dan menjadikan *user* sebagai pemain untuk membantu karakter dalam cerita rakyat yang dimainkan untuk mencapai tujuannya.

2.1.4. *Contoh Adventure Game*

- Assasin's Creed

Assassin Creed sendiri adalah sebuah *game* yang menceritakan tentang kelompok rahasia bernama Hashshashin atau Assassin yang memiliki misi membunuh para pemimpin Knight Templar dan mencari sebuah artifak "Pieces of Eden".

- Tomb Raider

Tomb Raider adalah salah satu *game* yang pertama kali terbit tahun 1996 di PS1, *game* ini menuai banyak pujian karena karakter perempuan yang tangguh. Karakter tersebut bernama Lara Croft yang adalah seorang arkeolog. *Game* ini ingin menyampaikan bahwa karakter Lara Croft yang terkenal wanita tangguh tidak langsung terbentuk secara instan, tapi melalui beberapa proses yang tidak menyenangkan bahkan kadang menyakitkan.

2.1.5. *Mendesain adventure game*

Cara membuat *game* pada umumnya tentu adalah pemrograman yang baik. Namun seperti dalam penjelasan mengenai *adventure game* pada bagian sebelumnya, ada beberapa faktor penting yang perlu ada yang menjadi ciri *adventure game*.

Beberapa tahap yang perlu dipenuhi dalam pembuatan *adventure game* yaitu *game writer*, *artist*, dan *programmer* (Moreno-Ger, Fuentes-Fernandez, Sierra-Rodriguez, & Fernandez-Manjon, 2009)

Game writer adalah bagian dalam pembuatan *adventure game* yang merencanakan alur cerita/ *storyline* dalam *game* itu. Teka-teki yang dibuat dalam *game* itu juga perlu dirancang sehingga dapat sesuai dengan alur cerita. Selain itu, *game writer* perlu merencanakan *setting* tempat, benda-benda, karakter, dan percakapan yang ada dalam cerita itu. *Game writer* harus mampu merencanakan itu semua sehingga dapat saling berhubungan untuk menyampaikan maksud dari *game* itu (Moreno-Ger, Fuentes-Fernandez, Sierra-Rodriguez, & Fernandez-Manjon, 2009).

Artist adalah bagian yang merencanakan desain *audio* dan *visual* yang mendukung jalannya cerita dalam *game* itu. *Sound effect* dan kualitas grafik yang baik dapat memberikan kepuasan pada pemain *game* itu. *Artist* mempunyai peran penting dalam menyampaikan pesan dari cerita yang telah direncanakan oleh *game writer* (Moreno-Ger, Fuentes-Fernandez, Sierra-Rodriguez, & Fernandez-Manjon, 2009).

Bagian selanjutnya pembuatan *adventure game* adalah *programmer*. *Programmer* mempunyai tugas untuk membuat program *game* dengan mengimplementasikan cerita yang telah dirancang oleh *game writer* dan *audio visual* yang telah dirancang oleh *artist*. *Programmer* merupakan eksekusi terakhir dalam pembuatan *adventure game* (Moreno-Ger, Fuentes-Fernandez, Sierra-Rodriguez, & Fernandez-Manjon, 2009).

2.2. Unity 3D

2.2.1. Tentang Unity 3D

Unity 3D adalah sebuah *game engine* yang berbasis *cross-platform*. *Unity* dapat digunakan untuk membuat sebuah *game* yang dapat digunakan pada perangkat komputer Windows dan Mac, iPhone, iPad dan bahkan Wii. *Unity* juga dapat digunakan

untuk membuat *web browser game* yang memakai *unity web player plug-in*. Fitur *scripting* yang disediakan, mendukung 2 bahasa pemrograman, JavaScript dan C# (Ae & Jae, 2014).

Unity 3D memiliki cerita yang menarik karena terus mengalami kemajuan sejak awal kemunculannya. Berawal saat Unity Technologies dibangun pada tahun 2004. *Unity* sukses karena para pendirinya fokus pada keinginan *developer* untuk memiliki *game engine* dengan harga terjangkau. Pada tahun 2008, *Unity* melihat kebangkitan iPhone dan menjadi *game engine* pertama yang melakukan dukungan penuh pada *platform* tersebut. *Unity* sekarang banyak digunakan oleh *game developer* dengan ratusan *game* yang dirilis baik untuk iOS maupun Android. Pada tahun 2009, *Unity* mulai dapat diunduh secara gratis. Pada April 2012, *Unity* mencapai popularitas yang sangat tinggi dengan lebih dari 1 juta *developer* (Jae & Ae, 2014).

2.2.2. Fungsi-fungsi khusus yang digunakan

2.2.2.1. Collider

Collider adalah salah satu fungsi khusus yang dimiliki *Unity* sebagai *game engine* yang banyak diminati para *game developer*. *Collider* berasal dari kata *collide* yang berarti bertabrakan. *Collider* memiliki fungsi untuk memudahkan *game developer* dalam melakukan *test object* saat objek mengalami tabrakan atau sentuhan dengan objek lain. Fungsi ini akan membuat *game* terlihat realistis seperti contohnya jika karakter dalam *game* berhadapan dengan suatu penghalang atau pesawat berhadapan dengan suatu gedung, maka karakter atau pesawat itu akan menabrak dan tidak menembus objek yang ada di depannya itu.

2.2.2.2. *Camera*

Camera merupakan salah satu fungsi dalam *Unity* yang memudahkan *game developer* membuat sudut pandang *user* pada *game* itu. Pada *Unity* dapat dengan mudah *developer* memindahkan posisi *camera* sehingga tidak terlalu sulit untuk membuat *game* bertipe *first person* atau *third person*. *Game* yang akan dibuat pada skripsi ini akan menggunakan tipe *third person* yaitu sudut pandang *user* pada *game* tidak secara langsung dari pandangan karakter tetapi *user* akan melihat karakter bergerak dari sudut diagonal.

2.3. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang beredar secara lisan dan diwariskan secara turun temurun yang bersifat tradisional. Dalam cerita rakyat terkandung kepercayaan dan pesan moral. Cerita rakyat ada dari berbagai daerah di Indonesia.

2.3.1. Asal Mula Danau Toba

Cerita rakyat ini berasal dari Sumatera Utara. Danau Toba adalah danau dengan panjang 100 kilometer dan lebar 30 kilometer yang merupakan danau terbesar di Indonesia. Menurut cerita, danau vulkanik ini dahulu merupakan sebuah aliran sungai. Namun karena terjadi sebuah peristiwa yang luar biasa, aliran sungai tersebut berubah menjadi danau. Berikut adalah cerita mengenai danau tersebut.

Alkisah, di daerah Sumatera Utara, Indonesia, hiduplah seorang pemuda pengembara. Ia mengembara ke berbagai negeri. Pada suatu hari, sampailah ia di sebuah tempat yang alamnya indah dan subur. Di sekitar tempat itu terdapat sebuah sungai yang jernih airnya. Pemuda itu tertarik untuk menetap di tempat itu. Akhirnya, ia pun membangun sebuah rumah sederhana tidak jauh dari sungai. Rumah itu terdiri dari sebuah kamar tidur dan sebuah ruang dapur untuk memasak. Usai mendirikan rumah, pemuda itu segera mencari sebidang tanah yang

subur untuk ia tanami berbagai jenis tanaman seperti umbi-umbian dan sayur-sayuran. Setiap kali pulang ke rumahnya, ia selalu membawa kayu bakar dan menyimpannya di kolong rumahnya untuk digunakan memasak sehari-hari. Selain berladang, pemuda itu pergi ke sungai untuk memancing ikan untuk dijadikan lauk.

Pada suatu hari, sepulang dari ladangnya, pemuda itu pergi ke sungai memancing ikan. Sesampainya di sungai, ia pun segera melemparkan pancing ke tengah sungai. Sudah cukup lama ia memancing, tapi tak seekor ikan pun yang menyentuh umpannya. Berkali-kali ia mengangkat dan melemparkan kembali pancing ke sungai, namun belum juga ada ikan yang memakan umpannya. Beberapa saat kemudian, pemuda itu mencoba sekali lagi menarik dan melemparkan kembali pancingnya agak ke tengah sungai, tetapi tetap saja belum membuahkan hasil. Akhirnya ia memutuskan untuk berhenti memancing. Namun, ketika hendak menarik pancingnya, tiba-tiba seekor ikan menyambarnya. Setelah beberapa saat membiarkan pancingnya ditarik ikan itu ke sana kemari, ia pun menariknya dengan pelan-pelan. Setelah dengan susah payah pemuda itu menarik pancingnya hingga ke tepi sungai, tampaklah seekor ikan besar di ujung tali pancingnya. Dengan cepat, ia mengangkat pancingnya agak jauh ke darat agar tidak terlepas ke sungai. Alangkah senang hati pemuda itu, karena baru kali ini ia mendapatkan ikan sebesar itu. Saat ia melepas mata pancingnya, ikan itu menatapnya dengan penuh arti. Ia merasa tatapan mata ikan itu bagai tatapan mata seorang gadis yang jatuh hati kepadanya. Namun, pemuda itu berpikir bahwa tidak mungkin seekor ikan bisa jatuh hati kepadanya. Dengan perasaan gembira, ia pun segera memasukkan ikan itu ke dalam keranjang ikan. Setelah itu, ia bergegas pulang ke rumahnya sambil tersenyum membayangkan betapa lezatnya daging ikan besar itu jika dipanggang.

Sesampainya di rumah, pemuda itu langsung membawa ikan itu ke dapur. Ketika hendak memanggang ikan itu, ternyata persediaan kayu

bakar telah habis. Ia pun segera keluar mengambil kayu bakar di kolong rumahnya. Alangkah terkejutnya ia setelah kembali ke dapurnya. Ikan yang tersimpan di keranjangnya sudah tidak ada lagi. Ketika memeriksa wadahnya, pemuda itu melihat beberapa keping uang emas. Ia pun semakin heran dan bingung. Dengan perasaan bingung, pemuda itu mengambil kepingan uang emas itu dan hendak menyimpannya di kamar. Betapa terkejutnya ia saat membuka pintu kamarnya. Ia melihat seorang gadis sedang berdiri di depan cermin sambil menyisir rambutnya yang panjang terurai. Ketika gadis itu membalikkan badan dan memandangnya, darah pemuda itu langsung tersirap melihat kecantikannya. Selama bertahun-tahun mengembara ke berbagai negeri, baru kali ini ia melihat gadis secantik dia. Pemuda itu menanyakan nama gadis itu. Gadis itu bukannya menjawab pertanyaan si pemuda, tetapi ia malah mengajaknya agar menemaninya ke dapur. Tanpa berkata sedikitpun, pemuda itu menuruti permintaan sang Gadis. Sesampainya di ruang dapur, gadis itu langsung mengambil beras untuk dimasak. Sambil menunggu nasi matang, gadis itu pun bercerita kepada si pemuda sebenarnya ia adalah penjelmaan dari ikan yang dibawa oleh pemuda itu dari sungai tadi. Sedangkan kepingan uang emas yang ada di wadah itu adalah penjelmaan sisik ikan itu. Belum sempat ia berkata apa-apa, si gadis kembali angkat bicara untuk diijinkan tinggal di rumah itu. Pemuda itu mengijinkan dan akhirnya gadis itu pun tinggal di rumahnya.

Setelah beberapa minggu hidup bersama, pemuda itu melamarnya untuk dijadikan istri. Namun pemuda itu harus berjanji untuk tidak menceritakan asal usul gadis itu sebagai penjelmaan ikan kepada siapa pun. Pemuda itu menyanggupi dan bersumpah. Setelah pemuda itu mengucapkan sumpah, keduanya pun menikah. Setahun kemudian, mereka pun dikaruniai seorang anak laki-laki yang tampan. Mereka merawat dan membesarkan anak itu dengan perhatian dan kasih sayang. Namun karena kasih sayang yang berlebihan, anak itu menjadi anak yang manja dan pemalas. Ketika anak itu beranjak

remaja, ibunya sering menyuruhnya mengantarkan makanan dan minuman untuk ayahnya yang sedang bekerja di ladang. Namun anak itu selalu menolak perintah ibunya, sehingga terpaksa ibunya yang harus mengantar makanan itu.

Pada suatu hari, sang Ibu sedang merasa tidak enak badan. Ia pun menyuruh anaknya agar mengantarkan bungkus yang berisi nasi dan ikan panggang untuk ayahnya. Mulanya anak itu menolak, namun karena sang Ibu terus memaksanya, akhirnya dengan perasaan kesal anak itu mengantar makanan itu. Di tengah perjalanan, tiba-tiba anak itu merasa lapar. Ia pun berhenti dan membuka bungkus itu. Dengan lahapnya, ia memakan sebagian nasi dan lauknya hingga yang tersisa hanya sedikit nasi dan daging ikan yang menempel di tulang. Setelah kenyang, ia pun membungkus kembali makanan itu dan melanjutkan perjalanan menuju ke ladang. Sesampainya di ladang, ia segera menyerahkan bungkus itu kepada ayahnya. Sang Ayah yang sudah kelaparan segera membuka bungkus itu. Alangkah terkejutnya ia saat melihat isi bungkus itu yang hanya sisa-sisa. Hatinya yang semula senang dan gembira, tiba-tiba berubah menjadi kesal dan marah. Anaknya mengaku bahwa ia telah memakan nasi dalam bungkus itu. Mendengar jawaban itu, kemarahan sang Ayah pun semakin memuncak. Ia pun memukul anaknya dan mengatakan bahwa anaknya itu adalah anak ikan dan ibunya adalah penjelmaan dari seekor ikan. Mendengar perkataan ayahnya, anak itu segera berlari pulang ke rumahnya sambil menangis. Sesampainya di rumah, ia pun langsung mengadu kepada ibunya. Sang Ibu sangat sedih mendengar pengaduan anaknya itu, karena suaminya telah melanggar sumpahnya dengan kata-kata cercaan yang mengungkit asal asalnya. Seketika itu pula ia menyuruh anaknya agar naik ke puncak bukit.

Tanpa banyak tanya lagi, anak itu pun segera berlari ke atas bukit yang tidak jauh dari rumah mereka. Ketika anak itu sampai di lereng bukit, sang Ibu pun segera berlari menuju ke sungai. Saat ia berada di tepi sungai, cuaca yang semula cerah, tiba-tiba berubah menjadi gelap

gulita. Langit bergemuruh disusul petir menyambar-nyambar yang disertai dengan hujan yang sangat deras. Pada saat itulah, sang Ibu segera melompat ke dalam sungai dan tiba-tiba berubah menjadi seekor ikan besar. Tak berapa lama kemudian, sungai itu banjir dan airnya meluap sehingga tergenanglah lembah tempat sungai itu mengalir. Lama kelamaan genangan air itu semakin meluas dan akhirnya berubah menjadi sebuah danau yang sangat besar. Oleh masyarakat setempat, danau itu dinamakan Danau Toba (Tim Penulis AdiCita Grup, 2007).

2.3.2. Asal Mula Anak Sungai Mahakam

Cerita rakyat ini berasal dari Kalimantan Timur. Sungai Mahakam adalah sungai terbesar di Kalimantan Timur. Sungai yang panjangnya mencapai 920 km dengan lebar 300-500 meter ini memiliki banyak anak sungai. Menurut cerita, sebagian anak Sungai Mahakam terbentuk akibat sebuah peristiwa yang pernah terjadi di daerah tersebut. Berikut adalah kisah dari peristiwa terbentuknya anak Sungai Mahakam.

Dahulu, di sekitar hulu Sungai Mahakam, terdapat sebuah pondok besar yang dihuni oleh tiga orang bersaudara. Saudara tertua seorang gadis bernama Siluq, saudara kedua bernama Ayus, serta yang paling bungsu bernama Onggo. Mereka memiliki tabiat dan keahlian yang berbeda-beda, kecuali si bungsu yang masih kecil. Siluq adalah gadis yang gemar melakukan bebelian (ritual adat) dan bedewa (memuja dewa) untuk mencari kesaktian. Hampir setiap hari dan malam hari gadis itu bersemedi sehingga terkadang lupa makan dan minum. Sementara itu, Ayus adalah seorang remaja lelaki yang ceroboh dan suka mencampuri urusan kakaknya. Ayus memiliki badan yang besar dan kuat. Pohon besar dapat dengan mudah dicabutnya. Langkah kakinya juga sangat panjang sehingga ia dapat berlari secepat angin. Sedangkan si Bungsu yang masih berumur belasan tahun tidak memiliki keahlian apa-apa kecuali makan dan tidur.

Suatu malam, Ayus dan Ongo tidak dapat tidur karena tilam (kasur) dan bantal mereka basah. Malam itu, hujan lebat turun semalam suntuk sehingga menyebabkan atap rumah mereka bocor, air hujan pun menerobos masuk ke dalam pondok mereka. Siluq tidak merasakan datangnya hujan karena sedang khusyuk bebelian dan bedewa. Pagi harinya, Ayus dan Ongo bermaksud ke hutan untuk mencari daun serdang untuk mengganti atap rumah mereka yang rusak. Saat itu, Siluq tampak masih bebelian dan bedewa. Sebenarnya, Ayus merasa kesal melihat kelakuan kakaknya yang seolah-olah tidak menghiraukan keadaan rumah mereka. Sebelum pergi, Ayus berkata kepada kakaknya bahwa ia akan pergi mencari daun serdang dan meminta kakaknya untuk memasak. Mendengar suara adiknya, Siluq pun terkejut dan tersadar dari semedinya. Ia merasa amat kecewa karena semedinya belum selesai tapi sudah dibangunkan oleh adiknya. Siluq menyanggupi permintaan adiknya dan berpesan agar adik-adiknya tidak membuka tutup periuk sepulangnya mereka dari hutan nanti.

Ketika Ayus dan Ongo berangkat ke hutan, Siluq segera mengambil beberapa lembar daun padi untuk dimasak. Setelah dibersihkan, daun padi itu ia masukkan ke dalam periuk yang sudah diisi air. Setelah itu, ia kembali melanjutkan semedinya dan berdoa kepada dewa agar daun padi yang dimasak itu berubah menjadi nasi. Menjelang siang, Ayus dan Ongo sudah kembali dari hutan dengan membawa daun serdang. Mereka terlihat sangat lelah dan lapar. Ayus pun langsung masuk ke dapur. Alangkah kecewanya ia saat melihat periuk nasi masih terjerang di atas tungku. Ayus penasaran ingin mengetahui isi panci itu. Maka, ia pun segera membuka penutup panci tersebut. Betapa terkejutnya ia tatkala melihat panci itu yang di dalamnya hanya terdapat beberapa lembar daun padi dan sebagian lainnya berupa nasi. Takut ketahuan oleh kakaknya, ia cepat-cepat menutup kembali panci itu. Sementara itu, Siluq baru saja selesai bebelian. Ia kemudian menuju ke dapur untuk memastikan apakah

nasinya sudah tanak atau belum. Begitu ia membuka penutup panci itu, dilihatnya masih ada beberapa lembar daun padi yang tersisa. Siluq terlihat sangat marah. Karena perilaku adiknya itu, kini kesaktiannya memasak daun padi menjadi nasi telah hilang. Dengan kesal, ia segera menghampiri Ayus yang sedang duduk beristirahat di samping pondok mereka. Siluq berkata kepada adik-adiknya bahwa ia memutuskan untuk tinggal di dekat pusat air supaya ia bebas bebelian dan bedewa tanpa ada yang mengganggu.

Usai berkata demikian, Siluq segera mengemas pakaiannya. Sebelum pergi, ia membawa ayam jantan sakti kesayangannya. Siluq kemudian menyusuri sungai menuju hilir dengan menggunakan rakit. Ayus terdiam dan ia merasa amat menyesal atas perilakunya sendiri yang menyebabkan kakaknya pergi. Ketika melihat rakit yang ditumpangi Siluq melaju di atas aliran sungai yang deras, cepat-cepatlah ia berlari hendak menghalangi kakaknya. Dengan kecepatan lari yang luar biasa, ia dapat mendahului kakaknya jauh di depan. Ayus kemudian mengambil batu-batu besar dan melemparkannya ke tengah Sungai Mahakam sehingga terbentuklah bendungan. Rakit yang ditumpangi Siluq pun mulai melambat. Ketika Siluq tiba di dekat bendungan itu, ia memerintahkan jantan saktinya berkokok. Suara kokok ayam sakti itu pun seketika menghancurkan bendungan yang dibuat Ayus. Siluq dengan rakitnya pun kembali melaju menuju ke hilir. Ayus tidak mau kalah, ia berlari kencang mendahului kakaknya dan membuat bendungan lagi. Ketika ayam jantan milik kakaknya berkokok, bendungan itu kembali hancur berkeping-keping. Sementara itu, rakit yang ditumpangi Siluq terus melaju hingga akhirnya tiba di muara Sungai Mahakam. Ayus mencari cara lain dengan mencabut nipah-nipah yang tumbuh di pinggir sungai. Nipah-nipah tersebut kemudian ditanam pada tambak buatannya sehingga terbentuklah hutan nipah. Setelah itu, Ayus menunggu rakit Siluq melewati tempat itu. Tak berapa Ayus menunggu, dari kejauhan tampaklah rakit Siluq sedang melaju ke hilir. Ketika rakit itu hendak

melewati hutan nipah buatan Ayus, ayam jantan Siluq berkokok. Tak ayal, hutan nipah itu pun hancur sehingga terbentuklah aliran-aliran sungai yang kini bernama Kuala Bayur, Kuala Berau, dan sejumlah delta di Kuala Mahakam. Alangkah terkejutnya Ayus saat menyaksikan peristiwa itu. Ia benar-benar tak kuasa menahan kepergian kakaknya. Ia pun merasa menyesal karena telah melanggar janjinya (Tim Penulis AdiCita Grup, 2007).

2.3.3. Timun Mas

Cerita rakyat ini berasal dari Jawa Tengah. Timun Mas adalah seorang gadis yang baik hati, cerdas, dan pemberani. Itulah sebabnya, ia sangat disayangi oleh ibunya yang bernama Mbok Sрни. Suatu ketika, sesosok raksasa jahat ingin menyantap Timun Mas. Berkat keberaniannya, Timun Mas bersama ibunya berhasil melumpuhkan raksasa jahat itu. Berikut kisah hidup Timun Mas.

Alkisah, di sebuah kampung di daerah Jawa Tengah, hiduplah seorang janda paruh baya yang bernama Mbok Sрни. Sejak ditinggal mati oleh suaminya beberapa tahun silam, ia hidup sebatang kara, karena tidak mempunyai anak. Ia sangat mengharapkan kehadiran seorang anak untuk mengisi kesepiannya. Namun, harapan itu telah pupus, karena suaminya telah meninggal dunia. Ia hanya menunggu keajaiban untuk bisa mendapatkan seorang anak. Untuk meraih harapan itu, siang malam ia selalu berdoa kepada Tuhan Yang Mahakuasa agar diberi anak.

Pada suatu malam, harapan itu datang melalui mimpinya. Dalam mimpinya, ia didatangi oleh sesosok makhluk raksasa yang menyuruhnya pergi ke hutan tempat biasanya ia mencari kayu bakar untuk mengambil sebuah bungkusan di bawah sebuah pohon besar. Saat terbangun di pagi hari, Mbok Sрни hampir tidak percaya dengan mimpinya semalam. Namun, perempuan paruh baya itu berusaha menepis keraguan hatinya. Dengan penuh harapan, ia bergegas menuju ke tempat yang ditunjuk oleh raksasa itu. Setibanya di hutan, ia segera mencari bungkusan itu di bawah pohon besar. Betapa

terkejutnya ia ketika menemukan bungkus yang dikiranya berisi seorang bayi, tapi ternyata hanyalah sebutir biji timun. Di tengah kebingungannya, tanpa ia sadari tiba-tiba sosok makhluk raksasa berdiri di belakangnya sambil tertawa terbahak-bahak. Betapa terkejutnya ia karena raksasa itulah yang hadir dalam mimpinya. Mbok Sрни ketakutan. Namun raksasa itu mengatakan kepada Mbok Sрни untuk segera menanam biji timun itu dan Mbok Sрни akan mendapatkan seorang anak perempuan. Raksasa itu berpesan jika anak itu telah dewasa, maka Mbok Sрни harus menyerahkan anak itu karena akan dijadikan santapan raksasa itu. Karena begitu besar keinginannya untuk memiliki anak, tanpa sadar Mbok Sрни menyanggupi permintaan raksasa itu. Begitu Mbok Sрни selesai menyatakan kesediaannya, raksasa itu pun menghilang. Perempuan itu segera menanam biji timun itu di ladangnya. Dengan penuh harapan, setiap hari ia merawat tanaman itu dengan baik.

Dua bulan kemudian, tanaman itu pun mulai berbuah. Namun anehnya, tanaman timun itu hanya berbuah satu. Semakin hari buah timun semakin besar melebihi buah timun pada umumnya. Warnanya pun sangat berbeda, yaitu berwarna kuning keemasan. Ketika buah timun masak, Mbok Sрни memetikinya, lalu membawanya pulang ke gubuknya dengan susah payah, karena berat. Betapa terkejutnya ia setelah membelah buah timun itu. Ia mendapati seorang bayi perempuan yang sangat cantik. Saat akan menggendongnya, bayi itu tiba-tiba menangis. Alangkah bahagianya hati Mbok Sрни mendengar suara tangisan bayi yang sudah lama dirindukannya itu. Ia pun memberi nama bayi itu Timun Mas. Perempuan paruh baya itu tak mampu lagi menyembuyikan kebahagiaannya. Tak terasa, air matanya menetes membasahi kedua pipinya yang sudah mulai keriput. Perasaan bahagia itu membuatnya lupa kepada janjinya bahwa dia akan menyerahkan bayi itu kepada raksasa itu suatu saat kelak. Ia merawat dan mendidik Timun Mas dengan penuh kasih sayang hingga tumbuh menjadi gadis yang cantik jelita.

Suatu malam, Mbok Sрни kembali bermimpi didatangi oleh raksasa itu dan berpesan kepadanya bahwa seminggu lagi ia akan datang menjemput Timun Mas. Sejak itu, ia selalu duduk termenung seorang diri. Hatinya sedih, karena ia akan berpisah dengan anak yang sangat disayanginya itu. Ia baru menyadari bahwa raksasa itu ternyata jahat, karena Timun Mas akan dijadikan santapannya. Melihat ibunya sering duduk termenung, Timun Mas pun bertanya-tanya dalam hati. Suatu sore, Timun Mas memberanikan diri untuk menanyakan ke Gundahan hati ibunya. Sebenarnya Mbok Sрни tidak ingin menceritakan penyebab ke Gundahan hatinya, karena dia tidak ingin anak semata wayangnya itu ikut bersedih. Namun, karena terus didesak, akhirnya ia pun menceritakan perihal asal-usul Timun Mas yang selama ini ia rahasiakan. Mbok Sрни pun menceritakan semua rahasia tersebut hingga mimpinya semalam bahwa sesosok raksasa akan datang menjemput anaknya itu untuk dijadikan santapan. Mbok Sрни bingung mencari cara agar anaknya selamat dari santapan raksasa itu.

Sampai pada hari yang telah dijanjikan oleh raksasa itu, Mbok Sрни belum juga menemukan jalan keluar. Tiba-tiba ia menemukan sebuah akal. Ia menyuruh Timun Mas berpura-pura sakit. Dengan begitu, tentu raksasa itu tidak akan mau menyantapnya. Saat matahari mulai senja, raksasa itu pun mendatangi gubuk Mbok Sрни. Mbok Sрни mengulur-ulur dengan mengatakan bahwa Timun Mas sakit dan meminta raksasa itu untuk datang 3 hari lagi. Setelah Mbok Sрни menyatakan berjanji untuk menyerahkan anaknya 3 hari lagi, raksasa itu pun menghilang. Mbok Sрни kembali bingung mencari cara lain. Setelah berpikir keras, akhirnya ia menemukan cara yang menurutnya dapat menyelamatkan anaknya dari santapan raksasa itu. Ia akan meminta bantuan kepada seorang pertapa yang tinggal di sebuah gunung.

Keesokan harinya, pagi-pagi sekali, berangkatlah Mbok Sрни ke gunung itu. Sesampainya di sana, ia langsung menemui pertapa itu

dan menyampaikan maksud kedatangannya. Kemudian pertapa itu berjalan masuk ke dalam ruang rahasianya. Tak berapa lama, pertapa itu kembali sambil membawa empat buah bungkusan kecil, lalu menyerahkannya kepada Mbok Srini. Pertapa itu memberikan empat bungkusan yang masing-masing berisi biji timun, jarum, garam dan terasi. Pertapa itu menjelaskan jika raksasa itu mengejanya, Timun Mas harus menyebarkan isi bungkusan itu. Setelah mendapat penjelasan itu, Mbok Srini pulang membawa keempat bungkusan tersebut. Setiba di gubuknya, Mbok Srini menyerahkan keempat bungkusan itu dan menjelaskan tujuannya kepada Timun Mas. Kini, hati Mbok Srini mulai agak tenang, karena anaknya sudah mempunyai senjata untuk melawan raksasa itu.

Dua hari kemudian, Raksasa itu pun datang untuk menagih janjinya kepada Mbok Srini. Ia sudah tidak sabar lagi ingin membawa dan menyantap daging Timun Mas. Mbok Srini tidak gentar lagi menghadapi ancaman itu. Dengan tenang, ia memanggil Timun Mas agar keluar dari dalam gubuk. Tak berapa lama, Timun Mas pun keluar lalu berdiri di samping ibunya. Melihat Timun Mas yang sudah dewasa, raksasa itu semakin tidak sabar ingin segera menyantapnya. Ketika ia hendak menangkapnya, Timun Mas segera berlari sekuat tenaga. Raksasa itu pun mengejanya. Setelah berlari jauh, Timun Mas mulai kecapaian, sementara raksasa itu semakin mendekat. Akhirnya, ia pun mengeluarkan bungkusan pemberian pertapa itu. Pertama Timun Mas menebar biji timun yang diberikan oleh ibunya. Sungguh ajaib, hutan di sekelilingnya tiba-tiba berubah menjadi ladang timun. Dalam sekejap, batang timun tersebut menjalar dan melilit seluruh tubuh raksasa itu. Namun, raksasa itu mampu melepaskan diri dan kembali mengejar Timun Mas. Timun Mas pun segera melemparkan bungkusan yang berisi jarum. Dalam sekejap, jarum-jarum tersebut berubah menjadi rerumbunan pohon bambu yang tinggi dan runcing. Namun, raksasa itu mampu melewatinya dan terus mengejar Timun Mas, walaupun kakinya berdarah-darah karena

tertusuk bambu tersebut. Melihat usahanya belum berhasil, Timun Mas membuka bungkusan ketiga yang berisi garam lalu menebarkannya. Seketika itu pula, hutan yang telah dilewatinya tiba-tiba berubah menjadi lautan luas dan dalam, namun raksasa itu tetap berhasil melaluinya dengan mudah. Timun Mas pun mulai cemas, karena senjatanya hanya tersisa satu. Jika senjata tersebut tidak berhasil melumpuhkan raksasa itu, maka tamatlah riwayatnya. Dengan penuh keyakinan, ia pun melemparkan bungkusan terakhir yang berisi terasi. Seketika itu pula, tempat jatuhnya terasi itu tiba-tiba menjelma menjadi lautan lumpur yang mendidih. Alhasil, raksasa itu pun tercebur ke dalamnya dan tewas seketika. Maka selamatlah Timun Mas dari kejaran dan santapan raksasa itu. Dengan sekuat tenaga, Timun Mas berjalan menuju ke gubuknya untuk menemui ibunya. Melihat anaknya selamat, Mbok Sрни pun langsung berucap syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa. Sejak itu, Mbok Sрни dan Timun Mas hidup berbahagia (Tim Penulis AdiCita Grup, 2007).

2.3.4. Asal Mula Telaga Biru

Cerita rakyat ini berasal dari Maluku Utara. Telaga Biru adalah sebuah telaga yang terletak di Desa Mamuya, Kecamatan Galela, Halmahera Utara, Maluku Utara, Indonesia. Telaga ini dinamai Telaga Biru, karena airnya yang bening dan berwarna kebiruan. Menurut cerita, telaga ini terbentuk dari air mata seorang gadis bernama Majojaru karena meratapi nasib buruk yang telah menimpa kekasihnya, Magohiduuru. Berikut ini adalah kisah terjadinya Telaga Biru.

Alkisah, di wilayah Galela, Halmahera Utara, Maluku Utara, ada sebuah dusun bernama Lisawa. Dusun ini masih tergolong sepi, karena hanya dihuni oleh beberapa keluarga yang menempati beberapa dadaru (rumah). Dusun ini juga tergolong daerah yang sulit air, karena hampir seluruh wilayahnya terdiri dari bebatuan. Untuk mendapatkan air bersih untuk keperluan minum, masak, dan mandi,

para penduduk harus berjalan jauh. Meski demikian, penduduknya senantiasa hidup aman, damai, dan tenang.

Di dusun ini tinggal seorang pemuda tampan yang akrab dipanggil Magohiduuru, dan seorang gadis cantik yang akrab dipanggil Majojaru. Mereka adalah sepasang kekasih setia sehidup semati. Sebenarnya, Magohiduuru ingin segera meminang Majojaru. Namun, ia tidak berani menyampaikan niat itu kepada kekasihnya, karena ia menyadari bahwa untuk menghidupi dirinya sendiri masih kesulitan, apalagi jika berkeluarga. Menyadari keadaan dirinya, Magohiduuru pun memutuskan untuk pergi merantau. Setelah berhasil, barulah ia akan kembali melamar Majojaru. Niat itu pun ia sampaikan kepada kedua orang tuanya dan mendapat restu. Setelah itu, ia segera menemui kekasihnya. Magohiduuru segera memberitahukan niatnya itu kepada Majojaru. Majojaru terdiam dengan pandangan kosong. Pikirannya terbang jauh membayangkan dirinya akan ditinggal oleh sang kekasih yang sangat dicintainya itu. Namun, setelah berpikir dengan akal jernih, ia pun menyadari bahwa yang dikatakan kekasihnya itu benar, demi masa depan mereka yang lebih baik. Majojaru akhirnya merelakan Magohiduuru untuk pergi merantau dan berjanji untuk setia menunggu sampai kekasihnya itu kembali. Betapa senangnya hati Magohiduuru mendengar janji setia dan restu dari sang Kekasih.

Keesokan harinya, Magohiduuru berpamitan kepada Majojaru. Meski keduanya sudah saling merelakan berpisah untuk sementara waktu, Majojaru masih menyimpan perasaan berat hati untuk melepas kepergian kekasih hatinya, begitu pula Magohiduuru dengan perasaan berat hati harus meninggalkan sang kekasih tercinta. Namun, Magohiduuru sudah bertekad keras untuk merantau. Ia pun berangkat ke negeri seberang dengan menumpang kapal layar.

Sudah satu tahun Magohiduuru di perantauan, belum juga kembali. Hati Majojaru pun mulai gelisah. Suatu hari ketika berjalan-jalan ke dermaga, Majojaru melihat sebuah kapal sedang berlabuh. Dengan

penuh harapan, ia mendekat ke kapal itu siapa tahu kekasih yang dinanti-nantikannya ada di antara para penumpang. Ia mengamati setiap penumpang yang turun dari kapal dengan penuh seksama. Seluruh penumpang sudah turun dari kapal, namun orang yang dicarinya tidak juga kelihatan. Akhirnya, ia pun memberanikan diri untuk menanyakan keberadaan kekasihnya kepada salah seorang awak kapal. Majojaru pun bertanya kepada salah satu awak kapal. Awak kapal itu pun bercerita bahwa sebulan yang lalu Magohiduuru meninggal dunia di perantauan karena kecelakaan saat sedang bekerja. Bagaikan disambar petir di siang bolong Majojaru mendengar berita buruk itu. Ia seolah tidak percaya atas nasib yang menimpa kekasihnya. Musnahlah segala harapannya. Janji setia untuk sehidup semati yang pernah mereka ikrarkan pun menjadi sirna. Dengan hati sedih dan tubuh lemas, Majojaru berjalan sempoyongan pulang ke rumahnya.

Sebelum sampai di perkampungan, ia mencari tempat berteduh untuk menenangkan hatinya. Ia duduk di atas bebatuan yang berada di bawah sebuah pohon beringin meratapi nasib yang telah menimpa kekasihnya. Ia pun menangis hingga tiga hari tiga malam. Air matanya terus mengalir tak terbandung bagaikan tanggul yang jebol. Lama kelamaan air matanya menggenangi dan menenggelamkan bebatuan tempat ia duduk hingga ia pun ikut tenggelam dan meninggal dunia. Tak berapa lama kemudian, terbentuklah sebuah telaga kecil yang airnya sebening air mata dan berwarna kebiruan.

Beberapa hari kemudian, seorang penduduk sedang mencari kayu bakar di sekitar tempat itu. Betapa terkejutnya ia ketika melihat telaga kecil itu. Tanpa banyak pikir, orang itu segera memberitahukan keberadaan telaga itu kepada Tetua adat (kepala kampung) di dusun itu. Tetua adat bersama beberapa orang warga segera berbondong-bondong untuk melihat telaga itu. Setibanya di tempat itu, mereka terheran-heran dan kebingungan. Setelah beberapa saat, akhirnya tetua adat dan beberapa orang warga tersebut kembali ke perkampungan.

Tetua adat segera memukul dolodolo (kentongan) untuk mengumpulkan seluruharganya. Tak berapa lama, para warga pun telah berkumpul di halaman rumahnya dan tetua adat itu memberitakan tentang munculnya telaga kecil secara tiba-tiba di kampung mereka. Tetua adat itu mengumumkan untuk segera diadakan upacara adat untuk mengungkap misteri keberadaan telaga itu. Mendengar seruan tersebut, para sepepuh kampung segera menyiapkan segala keperluan untuk mengadakan upacara adat pemanggilan roh-roh leluhur dan penyembahan terhadap Jou Giki Moi atau Jou Maduhutu (Tuhan Yang Esa atau Tuhan Sang Pencipta). Selang beberapa saat upacara adat itu berlangsung, terdengarlah sebuah bisikan dari roh leluhur mereka yang bunyinya seperti berikut: “Timbul dari sininga irogi de itepi sidago kongo dahulu de i uhi imadadi ak majobubu”. (Artinya: Timbul dari akibat patah hati yang remuk redam, meneteskan air mata, mengalir dan mengalir menjadi sumber mata air). Mendapat jawaban tersebut, tetua adat pun menutup upacara adat tersebut dan segera membunyikan dolodolo. Tak berapa lama, para warga pun berkumpul untuk mendengarkan hasil temuan yang akan disampaikan oleh tetua adat. Begitu tetua adat selesai menyampaikan asal muasal telaga itu, suasana pun menjadi hening. Seluruh warga yang hadir bertanya-tanya dalam hati siapakah pasangan kekasih yang meninggal itu. Di tengah keheningan tersebut, tetua adat kembali angkat bicara dan bertanya kepada warga mengenai pasangan kekasih tersebut. Selang beberapa saat, seorang laki-laki setengah baya mengacungkan tangan. Ia adalah ayah Magohiduuru. Ayah Magohiduuru itu pun bercerita bahwa setahun yang lalu anak laki-lakinya yang bernama Magohiduuru pergi merantau, namun belum kembali. Begitu lelaki setengah baya itu usai bercerita, ayah Majojaru pun bercerita bahwa putrinya, Majojaru, sudah tiga hari tidak pulang ke rumah. Ia sudah mencari ke mana-mana tapi tidak menemukannya. Ia juga bercerita bahwa sebenarnya, putrinya dan Magohiduuru adalah sepasang kekasih dan mereka telah saling

berjanji untuk sehidup semati. Dari keterangan ayah Magohiduuru dan ayah Majojaru itulah, tetua adat menduga bahwa ada sesuatu yang terjadi pada sepasang kekasih tersebut. Setelah diusut, akhirnya mereka pun mendapat kabar berita dari awak kapal bahwa Magohiduuru telah meninggal dunia di perantauan. Mereka juga mendapat keterangan bahwa Majojaru telah mengetahui perihal kematian kekasihnya. Mendengar semua keterangan tersebut, maka tetua adat dan seluruh warga Dusun Lisawa pun berkeyakinan bahwa terbentuknya telaga itu berasal dari air mata Majojaru karena menangi kepergian kekasihnya. Untuk mengenang peristiwa yang menyedihkan itu, penduduk setempat menamai telaga itu Telaga Biru, karena airnya sebening air mata dan berwarna kebiruan. Mereka pun berjanji akan menjaga dan merawat telaga itu (Tim Penulis AdiCita Grup, 2007).

2.3.5. Buaya Ajaib Sungai Tami

Cerita rakyat ini berasal dari Papua. Buaya ajaib yang ada dalam cerita ini adalah buaya yang pernah hidup di Sungai Tami, Jayapura, Papua. Sampai saat ini, seluruh keturunan buaya ini masih dilindungi oleh masyarakat setempat karena jasa buaya ajaib tersebut pada zaman dahulu. Berikut adalah kisah Buaya dari Sungai Tami tersebut.

Dahulu, di Kampung Sawjatami yang terletak di tepi Sungai Tami, Jayapura, Papua, hiduplah seorang laki-laki bernama Towjatuwa. Ia tinggal bersama istrinya di sebuah honai (rumah adat orang Papua). Saat itu, sang istri sedang hamil tua, waktu kelahirannya tinggal menunggu beberapa hari lagi. Pada hari yang telah diperkirakan, sang istri pun telah memperlihatkan tanda-tanda akan melahirkan. Ia tiba-tiba menggigil tanpa sebab yang jelas, sebagai tanda awal kelahiran, dan mulai mengalami pendarahan. Namun, sudah berjam-jam darah terus keluar, sang bayi di dalam rahimnya tak kunjung keluar. Towjatuwa menjadi panik dan bingung mesti berbuat apa. Maka, pergilah ia ke rumah seorang nenek dukun di kampung itu dan meminta pertolongan. Dukun itu menyuruh Towjatuwa untuk pulang

dan Towjatuwa pun bergegas kembali ke rumahnya. Sementara itu, sang dukun menyiapkan alat persalinannya, lalu kemudian berangkat ke rumah Towjatuwa. Setiba di sana, ia mendapati istri Towjatuwa menjerit-jerit kesakitan. Nenek dukun itu pun segera memeriksa kondisi istri Towjatuwa. Towjatuwa terlihat semakin resah, ia sangat takut jika terjadi apa-apa pada istrinya. Setelah dilakukan pemeriksaan, ternyata bayi di dalam kandungan istri Towjatuwa terlalu besar sehingga susah untuk keluar. Nenek dukun itu membutuhkan rumput air dari Sungai Tami. Towjatuwa segera berlari menuju Sungai Tami. Setiba di sana, ia pun langsung mencari rumput air yang dimaksud oleh nenek dukun. Ia sudah mencari ke sana ke mari, namun rumput air itu belum juga ditemukannya. Ketika ia hendak melanjutkan pencarian, tiba-tiba terdengar suara mengerang dari arah belakangnya. Begitu Towjatuwa menoleh ke belakang, tampaklah seekor buaya besar di belakangnya. Anehnya, punggung buaya itu ditumbuhi bulubulu burung kasuari. Buaya itu tampak sangat menyeramkan. Towjatuwa yang ketakutan hendak melarikan diri sebelum dirinya dimangsa oleh buaya itu. Namun, ketika ia mau meninggalkan tempat itu, tiba-tiba langkahnya terhenti oleh sebuah suara teguran. Buaya itu memanggil nama Towjatuwa. Buaya itu menjelaskan bahwa ia bernama Watuwe dan merupakan penguasa di Sungai Tami itu. Alangkah terkejutnya Towjatuwa mendengar perkataan dari buaya itu. Ia seolah-olah tidak percaya bahwa ternyata buaya itu dapat berbicara seperti manusia. Buaya itu tiba-tiba mengerang kesakitan. Ternyata, ekor buaya itu terjepit batu besar. Towjatuwa yang iba melihat penderitaan buaya itu segera menolong dengan memindahkan batu besar yang menjepit ekor Watuwe. Setelah itu, Towjatuwa berniat pergi untuk melanjutkan pencarian rumput air. Namun, Watuwe yang telah dibantu oleh Towjatuwa menawarkan bantuan dan meminta Towjatuwa untuk pulang ke rumahnya. Hari sudah sore. Towjatuwa pun bergegas pulang ke rumahnya. Malam harinya, buaya Watuwe datang ke rumah Towjatuwa. Istri Towjatuwa

masih tampak kesakitan di atas pembaringan. Perlahan-lahan, buaya yang sakti itu mendekat untuk mengobatinya. Alhasil, dengan kekuatan ajaibnya, istri Towjatuwa pun melahirkan seorang anak laki-laki dengan selamat. Bayi itu diberi nama Narrowra. Sebelum meninggalkan rumah itu, Watuwe mengatakan bahwa anak Towjatuwa akan menjadi seorang pemburu yang handal. Watuwe berpesan supaya jangan pernah membunuh dan memakannya. Jika suatu saat Watuwe mati maka mereka diminta untuk mengambil kantung air seni Watuwe lalu dibawa ke Gunung Sankria. Di gunung itu, manusia langit telah menanti dan akan memberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan. Towjatuwa dan istrinya amat berterima kasih kepada Watuwe karena telah menolong kelahiran anak mereka. Sejak saat itu, Towjatuwa dan keturunannya selalu melindungi buaya ajaib itu serta buaya-buaya lainnya yang berada di Sungai Tami (Tim Penulis AdiCita Grup, 2007).