

Lv.3 ❤️ 100 ⚡ 100 💰 00

NUSA TENGGARA TIMUR

INDONESIA

Harsa harus mengenakan pakaian adat ke sekolah. Harsa ingin mengenakan pakaian adat yang berbeda dengan yang teman-temannya kenakan. Dia mencari referensi pakaian adat di sebuah aplikasi bernama *Nusantara di Tanganmu*. Apakah Harsa akan menemukan pakaian adat yang dicarinya?

← →

INFORMASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024



Petualangan Harsa di Desa Pautola



Lv.3 ❤️ 100 ⚡ 100 💰 00



Penulis : Kingkin Puput Kinanti
Ilustrator : Radhitya R. Ruruh S.

B3

HET Rp25.700





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024



Petualangan Harsa di Desa Pautola



Lv.3

♥ 100

⚡ 100

₹ 00



2 Combo!



Penulis : Kingkin Puput Kinanti
Ilustrator : Radhitya R. Ruruh S.

B3

**Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia.**

Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini diperoleh dari hasil penyaringan buku dan naskah dari masyarakat dan disempurnakan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No.3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Petualangan Harsa di Desa Pautola

Penulis : Kingkin Puput Kinanti
Penyelia : Supriyatno, Helga Kurnia,
Yanuar Adi Sutrasno
Ilustrator : Radhitya Rizky Ruruh Sasmaya
Editor Naskah : Randi Ramliyana
Editor Visual : Nurul Hayati
Desainer : Radhitya Rizky Ruruh Sasmaya

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh
Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2024
ISBN 978-634-00-0932-3
978-634-00-0934-7 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Aclonica Regular, Andika Bold/Regular, Boogaloo Regular, Freehand521 BT Regular, Playwrite SK Regular, Rubik Moonrocks Regular, Shantell Sans Medium/SemiBold, Single Day Regular v, 51 hlm: 21 × 29,7 cm.

Pesan Pak Kapus

Halo anak-anakku tersayang, salam literasi!

Ayo, kita keliling dunia untuk mengenal beragam kebudayaan dan pengetahuan! Kalian bisa menjadi apa pun yang kalian inginkan.

Kalian akan bilang, “Itu aku. Aku ada di dalam buku atau aku akan menjadi seperti mereka.”

Mungkin saja kalian juga akan bilang, “Aku tidak ingin seperti tokoh dalam buku karena tidak boleh ditiru.”

Karena buku adalah jendela dunia, kalian bisa mengalami petualangan seru dalam buku-buku ini. Buku juga mengenalkan banyak tokoh kepada kalian. Membuat kalian belajar untuk tahu mana yang baik dan tidak baik. Buku-buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi seru dan menarik yang akan membawa kalian ke dunia baru dalam membaca.

Selamat membaca!

Pak Kapus (Kepala Pusat Perbukuan)
Supriyatno, S.Pd., M.A.
196804051988121001

Prakata

Desa Pautola adalah sebuah desa yang berada di Kecamatan Keo Tengah, Kabupaten Nagekeo, Nusa Tenggara Timur. Desa Pautola memiliki tradisi bernama sepa api. Tradisi ini belum banyak diketahui oleh masyarakat umum. Selain itu, Desa Pautola memiliki pakaian adat yang unik dan menarik untuk diketahui oleh pembaca.

Buku Petualangan Harsa di Desa Pautola ini menceritakan petualangan seorang anak laki-laki bernama Harsa di dunia gim. Harsa mendapatkan tugas di sekolah untuk memakai pakaian adat setiap Jumat. Harsa meminjam ponsel Ibu dan menemukan aplikasi yang bisa membuatnya mengetahui mengenai tradisi dan adat dari sebuah desa yang bernama Desa Pautola. Buku ini juga akan memberikan informasi kepada pembaca mengenai tradisi sepa api, pakaian adat masyarakat Pautola, dan makna simbolis dari pakaian adat masyarakat Desa Pautola.

Penulis berharap dengan diterbitkannya buku ini bisa memberikan wawasan baru kepada pembaca, khususnya wawasan mengenai budaya masyarakat Indonesia Timur yang jarang tersentuh. Buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik sehingga bisa sebagai sarana untuk meningkatkan minat baca anak-anak. Selamat membaca dengan berbahagia!

Malang, 14 Mei 2024

Daftar Isi

Penerbit	ii
Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Bab 1 : Nusantara di Tanganmu	2
Bab 2 : Desa Pautola	8
Bab 3 : Sepa Api	11
Bab 4 : Makna Pakaian Adat	31
Daftar Referensi	41
Daftar Kata Sulit	42
Biodata Penulis, Ilustrator dan Editor	43

Pengenalan Tokoh



Harsa, seorang anak laki-laki yang berasal dari suku Jawa. Dia tinggal di Kota Malang. Harsa suka dengan pakaian adat. Harsa anak yang rajin dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.



Ta'a, karakter gim yang merupakan hasil dari kecerdasan artifisial (AI) yang berasal dari Nusa Tenggara Timur. Ta'a akan memberikan banyak informasi mengenai Nusa Tenggara Timur, khususnya yang berasal dari Desa Pautola.

Lv. 1

♥ 100

⚡ 100

Rp 00

=

Bab 1

Nusantara di Tanganmu

Nusantara di Tanganmu



Petunjuk

mainkan



Ada peraturan **baru** dari sekolah. Setiap Jumat, para siswa harus memakai pakaian adat.

Wah, Harsa begitu **gembira!** Ia **senang** dengan pakaian adat. Harsa suka dengan desain- desain pakaian adat di Indonesia.

Pakaian adat Indonesia **kaya** dan **beragam**.

Unik dan **menarik**. Harsa sangat antusias.



Ehm... Harsa akan mengenakan pakaian adat apa ya nanti? Harsa **berpikir** dan mencari tahu. Cari tahu. Cari tahu.



Oh, dari internet. Harsa akan **meminjam** ponsel Ibu dan mencari tahu tentang pakaian adat Indonesia di mesin pencarian internet.



Ya, pakaian adat Indonesia kan begitu banyak? Harsa akan pilih pakaian apa? **Cari! Cari!** Ketemu!

Mungkin dia akan memakai pakaian adat Jawa. Namun, teman-teman Harsa bilang, mereka juga akan memakai pakaian adat Jawa. Memakai **lurik** dan *belangkon*.

Duh, kan sama! Harsa ingin memakai pakaian adat yang **berbeda**. Pakai apa ya? Coba cari tahu lagi.

Mata Harsa **tertarik** dengan sebuah aplikasi di ponsel milik Ibu. Ada gambar pakaian adat. Nama aplikasinya Nusantara di Tanganmu.

Oh, mungkin Harsa akan menemukan referensi pakaian adat di sana. Harsa meminta **izin** kepada Ibu untuk membuka **aplikasi**. Ibu seorang dosen Informatika. Ibu sering mengembangkan aplikasi untuk ponsel.



Aplikasi Nusantara di Tanganmu sangat **keren**. Harsa mencoba membuka aplikasi. Harsa diminta untuk mendaftar terlebih dahulu dan memilih karakter pada aplikasi.

Wah, ada banyak nama karakter dengan berbagai rupa anak Indonesia! Harsa mendaftar dan mulai **mengikuti** petunjuk. Harsa **berhasil** masuk aplikasi dan memilih daerah yang akan dijelajahi.



Harsa pilih provinsi apa ya? Harsa ingin **menemukan** pakaian adat yang berbeda dan jarang dipakai teman-temannya.

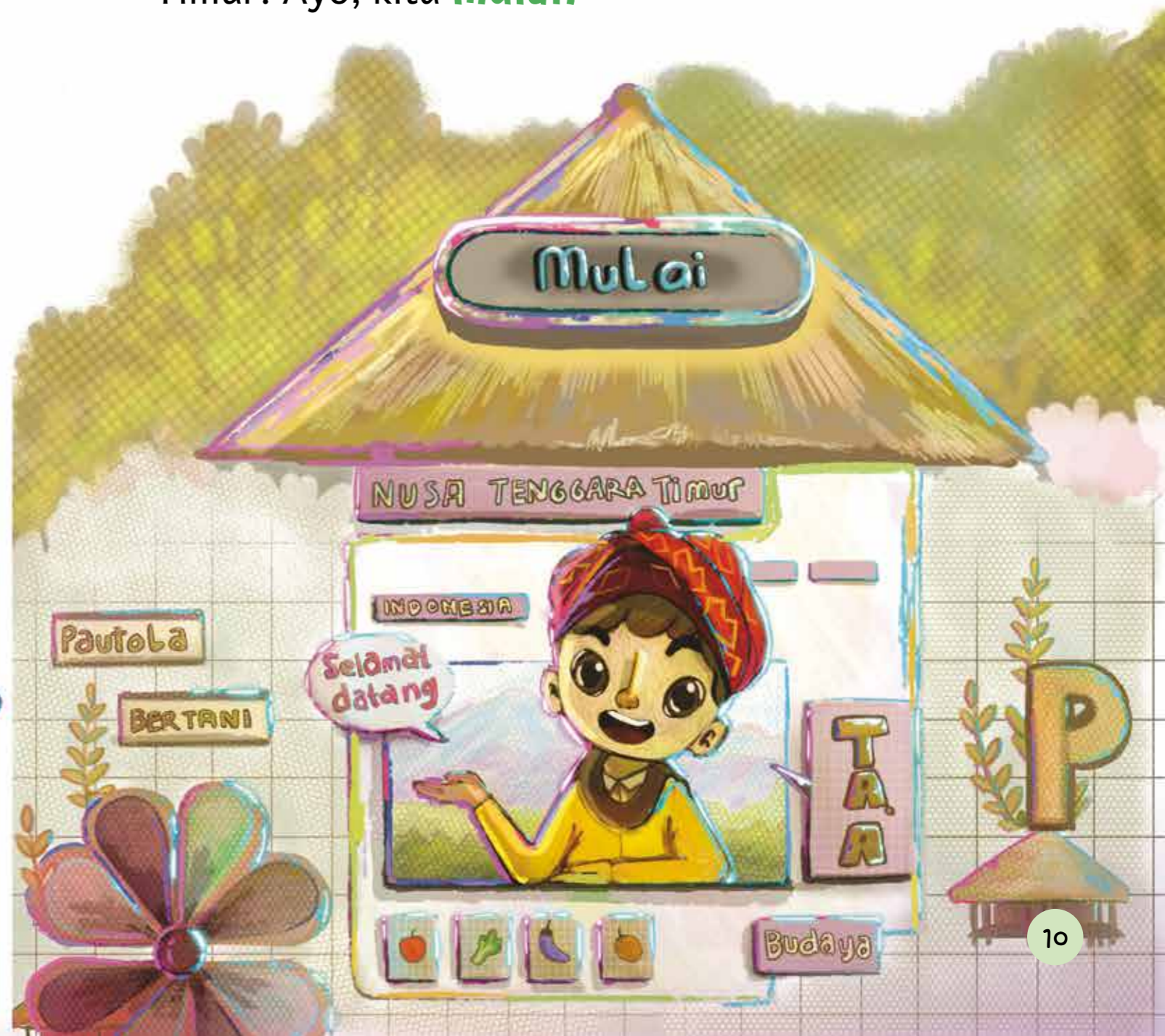
Jawa, Sumatera, Kalimantan, atau Bali? Mana lagi ya? Mata Harsa **menatap** layar ponsel dengan **tombol** pilihan provinsi seluruh Indonesia.

Oh, mungkin Harsa akan pilih Nusa Tenggara Timur. Teman-temannya pasti tidak ada yang berpikir seperti Harsa. Harsa memilih Nusa Tenggara Timur. *Klik!*

Selamat datang di Provinsi Nusa Tenggara Timur

Karakter seorang anak **muncul** di layar. Karakternya sangat **mirip** dengan wajah anak-anak dari Nusa Tenggara Timur. Wah, karakternya bisa **berbicara!**

Perkenalkan namaku *Ta'a*. Aku akan mengajakmu mengenal budaya Nusa Tenggara Timur. Ayo, kita **mulai!**



Mata Harsa terus menjelajahi layar. Harsa memencet salah satu pilihan yang ada di layar ponsel. Desa Pautola.

Karakter Ta'a menjelaskan mengenai Desa Pautola.



“Halo, saat ini kamu berada di Desa Pautola. Desa Pautola adalah salah satu desa di Kecamatan Keo Tengah, Nagekeo, Nusa Tenggara Timur. Desa Pautola sangat indah karena ada banyak tanaman yang tumbuh subur di sana. Orang-orang di Desa Pautola bertani dan berladang.”

“Masyarakat di Desa Pautola sangat menjunjung tradisi. Mereka dikenal dengan nama etnis Pautola. Etnis Pautola bergantung pada pertanian.”

“Pada saat hasil panen melimpah, masyarakat Pautola akan mengadakan tradisi sepa api.”

Harsa semakin tertarik. Matanya terus menatap layar ponsel. Benar-benar keren!





Di aplikasi Nusantara di Tanganmu, Harsa bisa bermain gim. Seru ya! Harsa ingin mencoba permainan gim sepa api. Klik!

Harsa akan memulai permainan. Karakter Ta'a muncul. Ta'a *menjelaskan* mengenai *sepa api*.



“Sepa api adalah tradisi tendang bara api dari tempurung kelapa. ‘Sepa’ dalam bahasa Pautola berarti ‘tendang’ dan ‘api’ berarti ‘api’. Jadi Sepa Api merupakan sebuah **ritual** adat menendang bara api dari tempurung kelapa.”



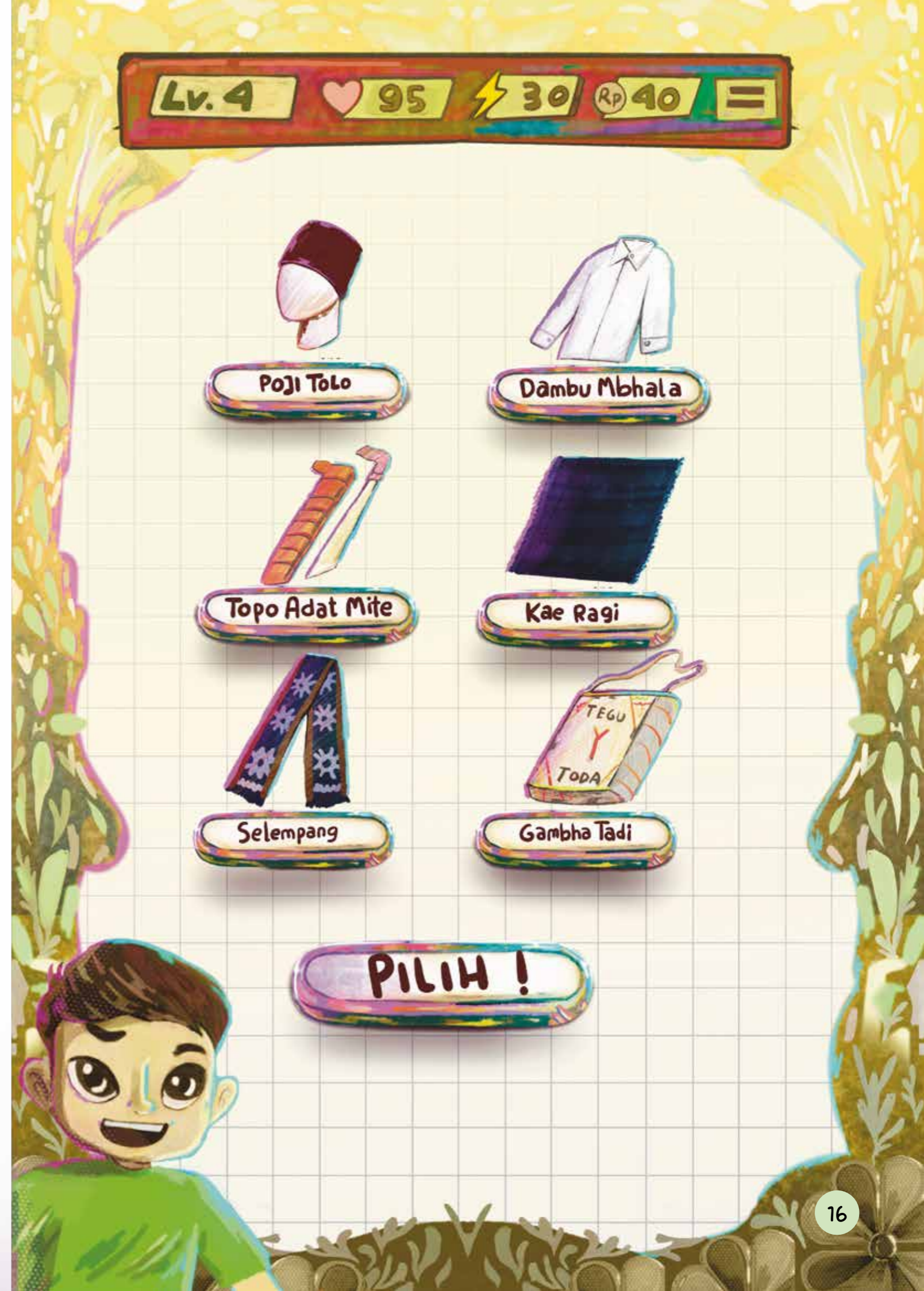


“Tradisi ini adalah tradisi unik yang masih dipertahankan di Desa Pautola, Nagekeo, Nusa Tenggara Timur. Tradisi ini dilaksanakan pada bulan ketujuh, hari ketujuh pada bulan **purnama** ketujuh”

Sebelum memulai permainan gim sepa api, Harsa diharuskan memakai pakaian adat untuk karakter Ta’a. Ta’a akan berperan sebagai kepala suku atau ana susu.

Harsa semakin **antusias**. Kepala suku yang akan **memimpin** upacara sepa api.

Klik. Klik. Klik. Pilih. Pilih.



Hore! Harsa sudah memakaikan **kostum** adat lengkap untuk Ta'a. Sekarang saatnya memulai permainan.

Pada permainan sepa api, ada beberapa tahapan yang harus dilalui oleh pemain. Pemain yang berhasil melalui semua tahapan akan dinyatakan sebagai **pemenang**.





Tahapan pertama adalah **ka todo mbue**. Pada tahapan ini, pemain akan *memakan* nasi kacang tali yang sudah dipersiapkan oleh anak susu. Pemain makan nasi kacang di depan rumah adat suku yang bernama **enda**.



Pemain yang sudah **berhasil** memakan semua kacang akan dilanjutkan ke tahap bernama pute wutu.

Pada tahapan **pute** wutu, pemain akan berkeliling peo. *Peo* adalah sebuah tiang yang dikelilingi batu yang dibentuk dengan anak tangga.



Selanjutnya, pemain yang berhasil berkeliling peo akan melaksanakan **ndera** atau menari secara massal dan *daka* ana yaitu menari secara berkelompok.



Saatnya *jetu* yaitu pemain bergandengan tangan secara **melingkar** dan menyebut segala jenis *tanaman*.





Selanjutnya adalah **bele wo**. Pemain menari **berhadapan** dan diharuskan untuk melengkapi pantun yang berkaitan dengan hasil bumi.



Goyang

Selanjutnya adalah **toto madho wado** dan **wi tuka dako** atau menari-nari secara bersama-sama dan dilanjutkan **ka fai nggae** atau makan nasi kacang.

Tahapan pamungkas adalah **sepa api** yaitu tendang bara api. Pemain akan **menendang** tempurung kelapa hingga bara api tak berbekas.



Tendang



Setelah melalui tahapan sepa api, dilanjutkan dengan tahapan bernama **ka todo pale** dan **papa todi**. Pada tahapan ini, pemain akan makan nasi kacang dan melakukan lemparan buah-buahan.



Harsa mulai permainan. Harsa bermain dengan *semangat*. Ia berhasil melewati tahapan pertama, yaitu ka todo mbue.

Harsa mengumpulkan banyak koin dan bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya. Harsa berhasil sampai pada tahapan **bele wo**.

Pada bagian ini, Harsa mengalami kesulitan saat harus menjawab pantun dengan menyebutkan nama **holtikultura**.



Jalan-jalan bersama Paman Amir
Datang ibu membawa kue keju
Pautola desa yang subur
Masyarakatnya suka makan buah

Kira-kira apa ya jawabannya?
Apakah kamu bisa membantu Harsa?



Labu!



Lv. 10 ❤️ 80 ⚡ 40 🌳 100 =



Ya. Harsa akhirnya bisa **menjawab** pantun mengenai tanaman hortikultural.

Harsa berhasil **mengumpulkan** lebih banyak koin dan dapat melanjutkan ke tahapan permainan berikutnya yaitu toto madho wado dan wi tuka dako.



Melalui karakter Ta'a, Harsa harus **menari** dengan berbagai rintangan.

Tap! Tap!

Harsa **lihai** menari dengan berbagai **rintangan** di gim. Berhasil! Harsa akan melanjutkan ke tahap permainan berikutnya.





Lv.11 ❤️ 75 ⚡ 42 💰 115 =



Saatnya sepa api!

Ini adalah tahapan **pamungkas**. Harsa harus menendang bola api yang terbuat dari tempurung kelapa di atas **bara api**. Harsa harus mempersiapkan karakter Ta'a dengan baik.

Tap! Tap! Ta'a di dalam gim akan menendang bola api. Ta'a harus menendang selama tiga kali. Pemain akan kalah jika **gagal** menendang selama tiga kali.



Yuk, **Tap! Tap!** Tendang! **Tendang!** Oh,

Ta'a terpeleset. Tendangan pertama **gagal**.

Lagi. Tendang! Tendang! Bola api tidak padam.

Kesempatan kedua gagal. Kesempatan terakhir!

Harsa berkeringat dingin. Tap! Tap! Tendang! Oh,

Ta'a terjatuh!



GAME OVER!

Ah, Harsa **berhenti** di tahapan permainan sepa api. Harsa tetap menatap layar ponselnya. Setelah permainan sepa api selesai, Harsa memencet **tombol** informasi mengenai pakaian adat masyarakat Pautola.

Wah, ternyata ada banyak **informasi** di aplikasi tersebut. Harsa semakin penasaran.



Harsa membaca informasi mengenai pakaian adat masyarakat Pautola. Karakter Ta'a **muncul** kembali di layar. Ta'a akan menjelaskan mengenai makna pakaian adat.

“Pakaian adat masyarakat Pautola sangat unik. **Keunikan** itu bisa dilihat pada kekhasan motif pada sarung atau yang biasa disebut kae ragi.”



“Benang yang digunakan berwarna **kuning emas** dan hitam. Motif yang digunakan pun **menarik**, yaitu motif **bintang** dan **ruit** yang melambangkan kebersamaan dan **alam** yang ada di sekitar masyarakat Desa Pautola.”



Ta'a kemudian **menjelaskan** atribut-atribut yang digunakan pada pakaian adat masyarakat Pautola.

“**Pakaian adat** kepala suku atau ana susu terdiri dari poji tolo, dambu mbhala, topo adat mite, dan kae ragi.

“Poji tolo bermakna ikat kepala. Ikat kepala yang digunakan oleh ana susu berwarna merah **berbeda** dengan ikat kepala yang digunakan oleh masyarakat biasa.”

“Poji tolo berwarna merah melambangkan **keberanian** dari tuan adat atau ana susu. Poji tolo digunakan saat melaksanakan ritual adat yang **melambangkan** bahwa merekalah yang menguasai wilayah Pau dan Toda.”



Selain mengenakan ikat kepala, tuan adat akan mengenakan pakaian semacam kemeja berwarna putih bernama dambu mbhala. Dambu mbhala melambangkan **kesucian**.



Topo adat mite adalah adalah senjata yang digunakan nenek moyang saat melakukan peperangan antarsuku. Senjata ini berbentuk seperti parang berwarna hitam.

Topo adat mite melambangkan **keberanian** dan **kekuatan**. Topo adat mite wajib dibawa saat melakukan ritual adat.



“Wah, keren sekali!” Harsa begitu antusias. Harsa sangat **kagum** dengan budaya sepa api dan pakaian adat masyarakat Pautola. Budaya masyarakat Pautola **jarang** dikenal oleh masyarakat luas.

“Harsa, sudah satu jam. Waktu bermain ponsel sudah habis!” kata Ibu **mengingatkan** Harsa. Harsa sedikit kecewa. Harsa berhenti memainkan aplikasi.

“Terima kasih sudah bermain sepa api hari ini. Semoga kamu **suka** permainannya ya! Kamu bisa coba lain waktu.

Harsa menemui Ibu dan bertanya mengenai aplikasi Nusantara di Tanganmu. Harsa mengatakan bahwa ia mendapatkan banyak informasi mengenai **budaya** masyarakat Pautola.

Ibu sangat senang karena aplikasi yang dikembangkan bersama tim **peneliti** mudah dipahami anak-anak. Meskipun belum sempurna, Ibu berharap aplikasi ini bermanfaat untuk anak **Indonesia**.



Harsa ingin memakai pakaian adat Nusa Tenggara Timur itu. Ia pun bertanya kepada Ibu. “Kebetulan Ibu baru saja mendapatkan **hadiah** dari mahasiswa yang berasal dari Desa Pautola. Sarung kae ragi. Kamu bisa memakainya ke **sekolah!**” kata Ibu.

Hore! Harsa senang. Besok ia akan memamerkan pakaian adat masyarakat Pautola kepada **teman-temannya**.



Di sekolah, Harsa memakai pakaian adat masyarakat Pautola. Guru dan teman-teman Harsa **kagum** dengan pakaian yang Harsa kenakan.

Teman-teman Harsa ingin tahu pakaian adat apa itu. Harsa pun **menceritakan** aplikasi Nusantara di Tanganmu kepada teman-temannya.

Wah, teman-teman Harsa ingin tahu dan ikut dalam permainan. Harsa **berjanji** saat liburan nanti, teman-temannya akan diajak untuk bermain bersama di **rumah**. “Ta’a, liburan nanti kita bermain lagi ya!” bisik Harsa dalam hati.



Daftar Referensi

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (t.t.) KBBI daring. Diakses pada 6 Agustus 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Makur, Markus. (2014). Tradisi “Sepa Api” Nagekeo. Diakses 4 Agustus 2023, dari <https://travel.kompas.com/read/2014/10/27/095300527/Tradisi.Sepa.Api.dari.Nagekeo?page=all>

Selis, E. F., Ceme, M. P. I., Mue, M. R., Laurensa, Y., Bhia, P. A., Asti, M. A., & Fono, Y. M. (2023). Pengaruh Tarian Tradisional Sepa Api Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat Pautola Kecamatan Keo Tengah, Kabupaten Nagekeo. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 110-120. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1619>

Taa, S., Kinanti, K. P., & Rachman, A. K. (2021). Kajian Etnolinguistik terhadap Pakaian Adat Etnis Keo Desa Pautola. *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, dan Pembelajarannya (Salinga) (Vol. 1, No. 1)*. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/article/view/1415>

Daftar Kata Sulit

peraturan

: tatanan (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur

pakaian adat
desain
aplikasi

: pakaian resmi khas daerah
: motif; pola; corak
: program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk

referensi
kepala suku

mengerjakan tugas tertentu
: sumber acuan (rujukan, petunjuk)
: orang yang menjadi pemimpin (raja) suatu suku

tempurung kelapa

: limbah padat dari hasil olahan kelapa yang telah di ambil daging kelapa untuk mendapatkan santan (coconut milk).

tanaman holtikultura

Tempurung kelapa pada umumnya digunakan untuk bahan bakar, keperluan rumah tangga atau souvenir

pamungkas

: buah-buahan, sayuran, dan tanaman hias
: yang terakhir

Biodata Penulis



Kingkin Puput Kinanti, hobi menulis sejak masih belia. Karya-karya cerpennya pernah dimuat di media Malang Post dan Jawa Post. Buku yang ditulisnya Titik Termalam, Hujan di Tubuhmu, dan buku cerita anak Pohon Mangga dan Benalu.

Awal tahun 2023, Kingkin menjadi Penulis Terpilih Sayembara Menulis Cerita Anak Dwibahasa yang diadakan Balai Bahasa Jawa Timur dengan memenangkan 3 judul cerita. Lulusan UM dan UGM ini berkarir menjadi dosen hingga sekarang. Kingkin terus menulis artikel ilmiah dan buku cerita anak. Cita citanya adalah berbagi ilmu dan menulis untuk anak-anak Indonesia. Kingkin dapat dihubungi di instagram @kingkinanti atau email kinantipuput8@gmail.com

Biodata Ilustrator



Radhitya Ruruh adalah seorang perupa asal Lumajang, Jawa Timur. Perupa yang aktif melukis, membuat desain karakter dan backround. Saat ini menetap di Kota Yogyakarta. Dari tahun 2014 aktif berpameran di beberapa

galery Yogyakarta, menamatkan kuliah S1 jurusan Seni Rupa Murni pada tahun 2020. Pada tahun 2021 memenangkan Juara 1 lomba ilustrasi mendesain karakter yang diadakan oleh wacom dan datascript. Pada tahun 2023 memenangkan lomba animasi Internasional tiga kategori di Telly Awards Internasional Amerika. Ruru memuat daily karya di Instagram @ruuru_ru atau bisa menghubungi email ruruh138@gmail.com

Biodata Editor



Randi “Peppo” Ramliana terkena kutukan platipus sejak kecil. Oleh karena itulah, ia dikenal sebagai si multimedia penguasa beberapa elemen. Ia seorang dosen; ilustrator; penulis buku teks & buku cerita bergambar anak; editor; komikus; ahli bahasa; pengajar BIPA. Berhasilkah ia mematahkan kutukan platipus ini? Yuk, ikuti dia di @peppo.ran !



Nurul Hayati
Seorang Unda dari 3 bintang kecil alam semesta. “Unda itu adalah Bunda” Kata para bintang kecil. Saat ini Nurul sibuk bersinar di Pusat Perbukuan, membagikan sinarnya sebagai semangat kerja bagi Pelaku Perbukuan menghasilkan buku-buku untuk membuat Negeri Indonesia tersenyum lebih lebar. Sapa Unda melalui instagram @nurulhay06





ALUR KURASI SIBI

