

Perancangan Karakter Animasi 2D Sang Penunggu Bulan Cerita Rakyat dari Jawa Barat

Andy Allison^{1,*}, Ahmad Fuad²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

Jl. Arjuna Utara No.9, RT.1/RW.2, Duri Keba, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, 11510, Indonesia

andyartsenic@student.esaunggul.ac.id*

*ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

Received 11 September 2023, Revised 9 Oktober 2023, Accepted 31 Desember 2023

Abstract — Indonesia is rich in folklore from various provinces. One of these provinces is the province of West Java which is rich in folklore. However, among the folklore in the province of West Java, the fairy tale Nyi Anteh Sang Penunggu Bulan is still little known to the wider public, especially children. Folklore of Sang Penunggu Bulan should be introduced to children from an early age. Folklore characters do show compassion which is useful as a means of education and introspection in children. For example, the character Nyi Anteh has a very good personality. All the goodness contained in the character of Nyi Anteh can be presented to children in an interesting way thanks to information technology. One information technology that is currently developing rapidly and is able to attract the attention and interaction of people who see it is the field of 2D animation. The research method used is descriptive by collecting data through literature to describe the pre-production, production and post-production stages. With animation, things that are difficult to express in words will become simple and easy to understand when listening to animated video content. Therefore, it is necessary to design a 2D animated character for Nyi Anteh that can convey the personality and traits inherent in Nyi Anteh through her facial expressions and body movements, so that she can be a role model for good behavior for children to follow everyday.

Keywords: Design; Folklore; Character; Animation; 2D

Abstrak — Indonesia kaya akan cerita rakyat dari berbagai provinsi. Salah satu provinsi tersebut adalah provinsi Jawa Barat yang kaya akan cerita rakyat. Namun diantara cerita rakyat yang ada di provinsi Jawa Barat, dongeng Nyi Anteh Sang Penunggu Bulan masih sedikit diketahui masyarakat luas khususnya anak-anak. Cerita rakyat Sang Penunggu Bulan sebaiknya dikenalkan kepada anak-anak sejak dini. Tokoh cerita rakyat memang menunjukkan kasih sayang yang berguna sebagai sarana pendidikan dan introspeksi diri pada anak. Misalnya tokoh Nyi Anteh yang mempunyai kepribadian sangat baik. Segala kebaikan yang terkandung dalam tokoh Nyi Anteh dapat dihadirkan, kepada anak-anak dengan cara yang menarik berkat teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat dan mampu menarik perhatian serta interaksi orang yang melihatnya adalah bidang animasi 2D. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan mengumpulkan data melalui literatur untuk menggambarkan tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dengan animasi, hal-hal yang sulit diungkapkan dengan kata-kata akan menjadi sederhana dan mudah dipahami saat mendengarkan konten video animasi. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan karakter animasi 2D Nyi Anteh yang dapat menyampaikan kepribadian dan sifat yang melekat pada Nyi Anteh melalui ekspresi wajah dan gerak tubuhnya, sehingga dapat menjadi teladan perilaku yang baik untuk diikuti oleh anak sehari-hari.

Kata Kunci: Desain; Cerita Rakyat; Karakter; Animasi; 2D

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan sejarah cerita rakyat dari berbagai provinsi. Salah satu provinsi tersebut adalah Provinsi Jawa Barat yang banyak terdapat cerita rakyat. Dalam sastra Indonesia, cerita rakyat adalah salah satu bentuk folklor lisan (Zulkarnais et al., 2018) seperti Lutung Kasarung, Sangkuriang, Situ Bagendit, Telaga Warna dan banyak lagi. Namun di antara sekian banyak cerita rakyat provinsi Di Jawa Barat, dongeng Nyi Anteh Sang Penunggu Bulan kini kurang dikenal masyarakat, khususnya anak-anak. Pengaruh cerita rakyat sangat besar terhadap kehidupan masyarakat, karena mampu menjadi pedoman hidup dan ajaran bagi mereka (Ahmadi et al., 2021). Masyarakat Sunda zaman dulu yakin Nyi Anteh adalah wanita penunggu bulan. Hal ini terkait cerita Nyi Anteh pergi ke bulan bersama seekor kucing, Candramawat peliharaannya lolos dari Pangeran Angkushima karena dia menyukainya. Titik hitam konon muncul di Bulan adalah Nyi Anteh yang sedang menenun bersama kucing

kesayangannya. Cerita rakyat merupakan warisan budaya nasional yang masih memiliki nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang (Aisah & Id Abstrak, 2015). Cerita rakyat seperti kisah Nyi Anteh patut diperkenalkan anak-anak sejak mereka masuk sekolah dasar. Menurut Danadjaja (1984), "cerita rakyat sebagai bagian dari kebudayaan mengandung berbagai gagasan dan penuh nilai (makna) yang bermanfaat bagi pembangunan bangsa" (Studi PGSD STKIP Sebelas April Jl Angkrek Situ No, 2017). Tokoh rakyat menunjukkan kebaikan yang berguna sebagai sarana pendidikan dan refleksi diri bagi anak. Misalnya saja tokoh Nyi Anteh yang mempunyai kepribadian yang sangat baik dan sifat-sifat positif yang terlihat di setiap adegannya. Barone (2011:60) mengemukakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional. Ceritanya pendek dan jalan cerita atau peristiwanya seringkali dengan karakter yang baik atau jahat (Youpika & Zuchdi, n.d.). Kepribadian dan sifat baik tersebut dapat menjadi teladan bagi anak ketika berinteraksi dengan teman-teman di lingkungannya. Perkembangan kognitif anak pada usia ini pun mengalami kemajuan yang sangat baik. Fokus mereka pada apa yang mereka anggap baru saja mulai melebar dan meningkat. Hasilnya, mereka dapat menyerap pengetahuan baru dengan sangat cepat. Cerita rakyat dengan demikian sekiranya dapat digunakan sebagai pengantar dalam menanamkan karakter bagi anak didik usia SD (Karakter & PGRI Pacitan, 2017).

Karakter merupakan unsur animasi yang sangat penting dan dapat memikat hati penontonnya. Kepribadian Nyi Anteh dan Sifatnya dapat diungkapkan kepada anak melalui ekspresi dan gerak tubuh tokoh Nyi Anteh sebagai aktor. Penonton dapat mengetahui ekspresi wajah dan gerak tubuh karakter yang mencerminkan sifat dan kepribadian tokoh. Misalnya ekspresi karakter yang berkepribadian baik biasanya ditunjukkan melalui wajah tersenyum, lucu, ceria dan bahasa tubuh karakter akan lebih anggun. Oleh karena itu, tokoh kartun 2D Sang Penunggu Bulan dirancang untuk menyampaikan kepribadian dan sifat yang melekat pada Nyi Anteh melalui ekspresi wajah dan gerak tubuhnya agar dapat menjadi teladan bagi anak-anak yang berperilaku baik di kehidupan sehari-hari.

Belakangan ini, perkembangan folklor mengalami kemunduran. Sebab, hal tersebut dipengaruhi oleh perkembangan dan tuntutan zaman, manusia modern mulai berjarak dengan folklor. Sehingga folklor menjadi produk yang ditinggalkan oleh masyarakat. Padahal, dalam folklor terdapat serangkaian tata cara untuk hidup sesuai aturan semestinya (Mujtaba S., 2021). Digital Marketing Research Institute Emarketer memperkirakan pada tahun 2018, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta, menjadikan Indonesia sebagai negara keempat dengan jumlah pengguna *smartphone* terbesar, aliansi dengan kinerja tertinggi di dunia. Di masa pandemi COVID-19 saat ini, permintaan masyarakat terhadap hiburan elektronik semakin meningkat (Priyatna F, Kadarisman A, Soedewi S., n.d.). Animasi 2D salah satunya. Dengan maraknya platform untuk menonton animasi melalui ponsel seperti Youtube minat animasi cerita rakyat semakin meningkat, menjadikannya media yang menjanjikan untuk mengadaptasi cerita rakyat.

Dari apa yang sudah dijelaskan, penulis menilai bahwa perlu mengangkat kisah Nyai Anteh Sang Penunggu bulan sebagai animasi 2D dan sepatutnya untuk mencoba menggali cerita rakyat dengan media yang unik. Dengan dirancangnya animasi 2D mengenai kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dengan *setting* modern ini diharapkan masyarakat terutama anak-anak remaja menjadi tertarik dan dapat mengenal mengenai cerita rakyat lain yang sebelumnya tidak begitu dikenal.

Penulisan artikel ilmiah ini mengangkat rumusan masalah yang bersifat khusus, yaitu "Bagaimana perancangan karakter Animasi 2D Sang Penunggu Bulan Cerita Rakyat Dari Jawa Barat?" Dengan adanya batasan masalah, penelitian ini terfokus pada perancangan karakter 2D Sang Penunggu Bulan dalam konteks cerita rakyat dari Jawa Barat. Tujuannya adalah untuk menggali potensi yang terdapat dalam kisah Nusantara, dengan memberikan informasi yang

menarik, komunikatif, dan informatif melalui desain animasi. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat terhadap warisan budaya dalam bentuk Kisah Nusantara, sehingga dapat menjadi sarana edukasi yang menyenangkan dan memperkaya pengetahuan mengenai kekayaan budaya Indonesia.

Beberapa teori atau pendapat yang mendukung penelitian ini, di antaranya adalah Teori Animasi, animasi berasal dari kata *anima* yang berarti memberikan ciri-ciri yang realistis. Animasi, dalam artian merupakan salah satu bentuk sinematografi, masuk akal menghidupkan gambar, model, atau bentuk lainnya (baca: bergerak). Jalan yang digunakan adalah menyusun rangkaian gambar diam menjadi sebuah bingkai secara linier dalam urutan tertentu, kemudian memutar urutan gambar secara bersamaan kecepatan tertentu pada layar untuk memberikan kesan bergerak. (Tri et al., 2017). Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Kristanto & Angelina, 2013). Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special effect. (Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013).

Desain karakter adalah keseluruhan proses desain karakter yang muncul dalam film, kartun, atau Permainan. Pembuatan karakter, permintaan seleksi gaya sesuai dengan ide cerita untuk ditingkatkan ketertarikan penonton terhadap naskah dan juga menjadikan karakter sebagai daya tarik utama. Sebuah karakter harus memiliki biodata. Cerita akan memberikan gambaran siapa tokohnya, seperti apa penampilannya, apa hobinya dan apa yang dia benci, bagaimana dia berperilaku, apa ciri-cirinya yang membedakan, dan kepribadian emosional. (Clarafitri Hermanudin, n.d.).

Menurut Yongki Safanayong dalam bukunya yang berjudul Desain komunikasi visual terpadu (2006:28) menjelaskan bahwa kultural sangat erat kaitannya dengan pendekatan semiotik nilai-nilai material dan spiritual yang diciptakan atau diciptakan oleh masyarakat sepanjang sejarah. Perbedaan budaya individu seperti bahasa, kehidupan bermasyarakat, ilmu pengetahuan, etika, agama. Sementara itu budaya material seperti teknologi, seni dan desain. budaya saja merupakan hasil kerjasama individu dalam masyarakat. Analisis simbol-simbol yang digunakan dalam karya bermakna di masyarakat Tertentu.

METODE PENELITIAN

Sebelum mengetahui metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini ada baiknya jika kita mengetahui apa pengertian penelitian, maka penelitian dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu masalah. Dengan demikian, penelitian dapat dipahami sebagai bagian dari upaya pemecahan masalah. Dalam melakukan suatu kegiatan ilmiah dan penulis harus menggunakan suatu metode, metode yang benar dan sistematis sangat menentukan dalam menyelesaikan suatu masalah. Cara ini dapat diartikan sebagai jalan atau jalan yang diambil. Oleh karena itu, dalam kaitannya dengan ikhtiar keilmuan, metode berkaitan langsung dengan pertanyaan bagaimana cara kerjanya untuk dapat memahami objek yang menjadi tujuan ilmu yang bersangkutan. Metode dapat berperan sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan atau menciptakan sesuatu.

Dalam perancangan ini, terdapat berbagai metode yang dilakukan, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi atau komunikasi antara pewawancara dengan responden (Ikhwanul Satya L, Arif S, Prasetyo D, 2022). Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden yang dipercaya sebagai narasumber, khususnya mengenai Cerita rakyat Sang Penunggu Bulan.

Wawancara pertama dilakukan di Anjungan Jawa Barat Taman Mini Indonesia Indah, untuk mendapatkan informasi yang bisa dijadikan referensi dalam pengerjaan animai Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan.

Wawancara kedua dilakukan di Lanting animasi studio, untuk mencari informasi dan diskusi dengan para animator profesional.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data - data atau sumber - sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku dokumentasi, internet, pustaka, dan sumber informasi lainnya.

Studi literatur dilakukan untuk mencari data dan informasi ilustrasi anak-anak dan buku cerita anak dari teori gaya gambar, teori warna dan teori jenis huruf agar Anak-anak senang dan ingin membaca buku cerita.(Seminar, 2015)

3. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang terkait dengan topik yang diangkat oleh penulis.(Citra Pertiwi B, Apsari D, Wahab T., n.d.)

Observasi pertama dilakukan di Perpustakaan Nasional untuk mencari sumber cerita yang akurat agar animasi Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan ini dibuat sesuai dengan cerita dari daerah asalnya yaitu Jawa Barat.

Observasi kedua dilakukan di Galeri Nasional untuk mendapatkan informasi visual yang bagus yang dapat dijadikan referensi dalam pembuatan Animasi 2D Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Konsep

Dalam perancangan konsep media digital berupa desain animasi yang baik akan melibatkan pemikiran obyektif, bukan hanya mengevaluasi hasil olah data tetapi juga mempertimbangkan implementasi konsep dan hasil Desain akan dilakukan nanti. Dalam konteks saat ini, penulis memilih desain Animasi Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan sebagai output dari desain yang akan dibuat.

Animasi ini dapat diakses oleh semua usia Mengingat fungsi animasi ini adalah untuk memudahkan orang untuk dapat mengetahui sekaligus menghibur cerita rakyat menarik. Memiliki konsep kartun modern namun mudah digunakan termasuk anak-anak hingga orang dewasa menonton animasi ini, dimana Penonton kartun ini mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dari berbagai kalangan dapat menonton animasi ini.

2. Desain dan Aplikasi

Gambar dalam perancangan karya dibuat dengan software Illustrator. Dalam perancangan ini, diharapkan karakter animasi 2D tersebut dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, menjadi lebih mudah untuk dimengerti oleh anak-anak maupun orang dewasa.



Gambar 1. Karakter Animasi 2D Sang Penunggu Bulan

Konsep yang dipakai dalam perancangan karya ini adalah animasi 2D, di dalam animasi tersebut terdapat pesan-pesan moral dan budi pekerti yang ingin disampaikan kepada masyarakat pada umumnya dan untuk anak-anak pada khususnya.



Gambar 2. Sketsa Karakter Animasi 2D Sang Penunggu Bulan

Penulis menggambar karakter-karakter yang nantinya menjadi model utama dalam pembuatan animasi 2D Sang Penunggu Bulan. Langkah pembuatan sketsa dilakukan dengan pensil namun juga langsung menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat desain digital, mengikuti referensi pengembangan konsep kartun yang sudah ada. Sketsa tangan dibuat dari basis karakter yang ada, masing-masing karakter menggunakan model dasar yang sama dengan banyak modifikasi, baik dari segi bentuk wajah, pakaian, dan perbedaan warna kulit. Untuk mempercepat proses pengerjaan model karakter.

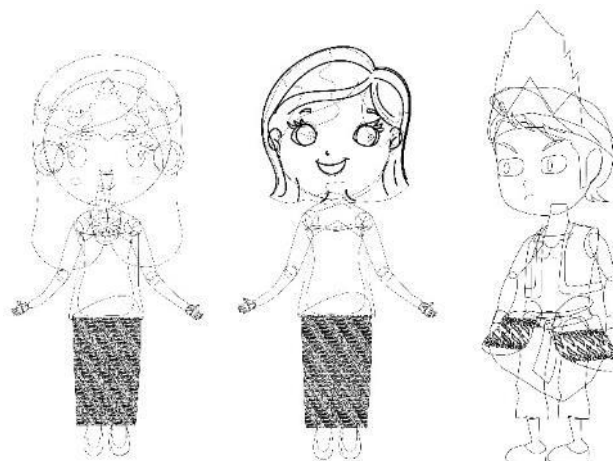
Pra Produksi

Tahap persiapan merupakan tahap pertama dari suatu desain. Tentunya dalam mendesain karakter kartun diperlukan spesifikasi perangkat yang mumpuni. Berikut spesifikasi laptop penulis sebagai alat utama untuk mendesain karakter animasi 2D ini.



Gambar 3. Spesifikasi Perangkat

Setelah perangkat yang memenuhi syarat tersedia, tahap desain sketsa digital karakter yang akan berfungsi sebagai karakter animasi 2D siap dijalankan. Sketsa karakter digital ini didasarkan pada pengembangan sketsa karakter buatan tangan, yang dirancang selama pendefinisian konsep animasi. Di bawah ini adalah sketsa tokoh utama animasi Nyi Anteh dan tokoh animasi 2D Sang Penunggu Bulan.



Gambar 4. Sketsa Karakter Utama

Produksi

Setelah tahap pra produksi, tahap selanjutnya adalah Produksi merupakan tahapan yang hampir semua *teamwork* animasi mulai bekerja.(Effendi & Sutrisno, 2021) Tahap ini merupakan tahap konstruksi dan pengembangan tokoh animasi 2D Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan Jawa Barat sesuai konsep yang ada pada tahap pra produksi. Desain karakternya akan terinspirasi dari materi fotografi dan ilustrasi masa Kerajaan Pajajaran, di mana setiap karakter akan mengenakan kostum dengan motif batik khas Bogor, Jawa Barat. Sedangkan tokoh utama akan mengenakan kemben dan songket tanpa aksesoris atau perhiasan apapun seperti mahkota atau kalung yang menunjukkan kesederhanaan. Inilah Nyi Anteh,

sosok yang cantik namun memiliki sifat baik dan rendah hati. Nyi Anteh adalah tokoh utama dalam Animasi 2D Sang Penunggu Bulan Cerita Rakyat Dari Jawa Barat, seorang dayang istana yang ditugaskan untuk melayani Putri Puspa Endah. Nyi Anteh merupakan tokoh protagonis dalam Animasi 2D Sang Penunggu Bulan ini.



Gambar 5. Final Karakter Nyi Anteh

Berikut adalah karakter Putri Puspa Endah. Putri Puspa Endah adalah seorang Putri pewaris kerajaan. Putri Puspa Endah sudah menganggap Nyi Anteh sebagai adiknya sendiri karena sudah Bersama sejak kecil. Putri Puspa Endah merupakan tokoh protagonist, namun berubah menjadi protagonis karena merasa cemburu kepada Anteh ketika mengetahui bahwa suaminya mencintainya Nyi Anteh. Di akhir cerita Putri Puspa Endah kembali menjadi tokoh protagonis setelah menyadari kesalahannya dan meminta maaf kepada Nyi Anteh.



Gambar 6. Final Karakter Putri Puspa Endah

Berikut adalah karakter Pangeran Angga Kusumah. Raden Angga Kusumah merupakan tokoh antagonis pada Animasi 2D Sang Penunggu Bulan. Raden Angga adalah seorang pangeran yang dijodohkan kepada Putri Puspa Endah, namun Raden Angga tidak mencintai Putri Puspa Endah karena Raden Angga mencintai Nyi Anteh. Raden Angga tidak pernah berhenti untuk mendekati Nyi Anteh. Demi Putri Puspa Endah yang sudah dianggap sebagai kakaknya sendiri, Nyi Anteh rela terbang ke bulan untuk menghindari perilaku khianat Raden Annga Kusumah.



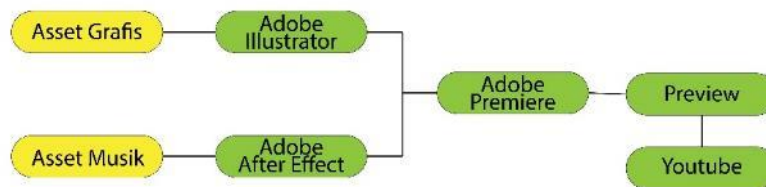
Gambar 7. Final Karakter Pangeran Angga Kusumah

Pasca Produksi



Gambar 7. Rendering Final Animasi Sang Penunggu Bulan

Pasca produksi adalah kegiatan setelah produksi yang meliputi pengambilan gambar, penyuntingan, rendering, mastering, dan hasil akhirnya menjadi satu cerita. Rendering adalah langkah yang menggabungkan semua objek menjadi satu kesatuan yang utuh. Rendering merupakan proses terakhir dari karakterisasi animasi 2D ini. Hasil dari rendering adalah Animasi 2D yang dapat disaksikan oleh semua orang.



Gambar 8. Proses Pasca Produksi

Setelah semua elemen karakter animasi berfungsi dengan baik, langkah selanjutnya adalah mempublikasikan animasi tersebut ke platform digital yaitu Youtube. Publikasi dilakukan melalui Youtube.com. Platform video mengharuskan setiap animasi memberikan informasi detail tentang animasi tersebut, seperti nama video animasi tersebut, apakah ditujukan untuk anak kecil, ingin menggunakan fitur Premiere atau tidak, deskripsi animasi, dll. Semua hal itu merupakan kewajiban yang harus dipenuhi ketika animasi ingin dipublikasikan. Semakin lengkap informasinya, maka semakin mudah pula target konsumen mengakses animasi tersebut.

KESIMPULAN

Desain menarik dari Animasi 2D Sang Penunggu Bulan yang edukatif dimulai dengan observasi, wawancara, pendokumentasian, pemetaan pikiran, brainstorming, mengatur konsep data yang dikumpulkan, implementasi dan penerapannya di media cetak dan digital. dan publikasi. Semua langkah-langkah ini diambil secara sistematis dan lengkap untuk memastikannya agar hasil desain dapat diperoleh secara akurat. Kartun yang menyenangkan dan mendidik tentang Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan membutuhkan waktu lama dalam mendesain, mulai dari pembuatan hingga menyiapkan komponen yang diperlukan untuk animasi, mengatur tata letak dan disusun menggunakan prinsip dan elemen desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM CERITA RAKYAT SENDANG WIDODARI KABUPATEN KUDUS. *PROGRES PENDIDIKAN*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Aisah, S., & Id Abstrak, A. C. (2015). NILAI-NILAI SOSIAL YANG TERKANDUNG DALAM CERITA RAKYAT “ENCE SULAIMAN” PADA MASYARAKAT TOMIA. In *Jurnal Humanika No. 15* (Vol. 3).
- Citra Pertiwi, B., Apsari, D., & Wahab, T. (n.d.). *PERANCANGAN BUKU CERITA BERILUSTRASI TENTANG CERITA RAKYAT NYI POHACI SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN*. www.ccsu.edu
- Clarafitri Hermanudin, D. (n.d.). ?
- Effendi, M. Y., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Video Animasi 2D Meru untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1377–1394. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1377-1394>
- Guines Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. P. (2013). DENGAN TEKNIK MASKING. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14, 54–57.
- Ikhwanul Satya, L. N., Arif, S. R., & Prasetyo, D. N. (2022). PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D CERITA PUTRI MANDALIKA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR. In *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi* (Vol. 3, Issue 1). DKV.
- Karakter, P., & PGRI Pacitan, S. (2017). Indonesian Journal of Primary Education melalui Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar Vit Ardhyantama. © 2017-*Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95–104. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Pembelajarannya, D., Bahasa dan Sastra dalam Penguatan Karakter Bangsa, P., Abdul Karim, A., -Nilai Karakter Peduli Lingkungan dalam Cerita Rakyat, dkk, Kampung Hilang, H., Jati, B., Karakter Peduli Lingkungan dalam Cerita Rakyat, N., Nitami, A., Fadilah, C., Diniar, F., Ayu Lestari, I., Falah, N., Kurnia Dewi, R., & Mujtaba, S. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Sastra*. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/index>
- Priyatna, F. W., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (n.d.). *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ADAPTASI KISAH CERITA RAKYAT NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN DENGAN REINTERPRETASI MODERN UNTUK REMAJA JAWA BARAT*.
- Seminar, T. (2015). *Seminar Nasional Strategi Indonesia Kreatif Universitas Widyatama Bandung*.
- Studi PGSD STKIP Sebelas April Jl Angkrek Situ No, P. (2017). PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH DASAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL (CERITA RAKYAT) Yena Sumayana. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5050>
- Tri, W., Sekolah, W., Rupa, T. S., Desain, D., & Indonesia, V. (2017). 2 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Youpika, F., & Zuchdi, D. (n.d.). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER CERITA RAKYAT SUKU PASEMAH BENGKULU DAN RELEVANSINYA SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN SASTRA.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(01).
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu: Teori Komunikasi*. Jakarta Barat: Arte Intermedia.