

**ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA
BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN
PENGAYAAN SISWA SD**

LAPORAN PENCIPTAAN KARYA KREATIF

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



oleh

Muhammad Wahyu Nugroho

NIM 2001319

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

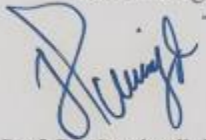
LEMBAR PENGESAHAN

MUHAMMAD WAHYU NUGROHO
2001319

**ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA
BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN
PENGAYAAN SISWA SD**

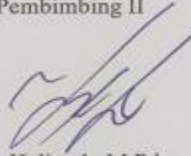
disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Pembimbing I



Prof. Dr. Sumiyadi, M. Hum.
NIP 196603201991031004

Pembimbing II



Dr. Halimah, M.Pd.
NIP 198104252005012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Prof. Dr. Sumiyadi, M. Hum.
NIP 196603201991031004

LEMBAR HAK CIPTA

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

oleh

Muhammad Wahyu Nugroho

Laporan penciptaan karya kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

©Muhammad Wahyu Nugroho

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Laporan penciptaan karya kreatif ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau
sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin penulis

ii

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

**ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN
PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Alih Wahana Legenda Batu Kuda dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pengayaan Siswa SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 24 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Wahyu Nugroho

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah Swt. yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penciptaan karya kreatif yang berjudul “ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD” pada waktu yang tepat.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis mengharapkan kritik dan saran membangun untuk perbaikan penciptaan karya kreatif ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, serta harapannya semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait.

Bandung, Januari 2024

Penulis,

Muhammad Wahyu Nugroho

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan penciptaan karya kreatif dengan judul “Alih Wahana Legenda Batu Kuda ke dalam Buku Cerita Bergambar dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pengayaan Siswa SD”. Laporan penciptaan karya kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penulis menyadari terdapat banyak kendala dalam proses penyusunan laporan penciptaan karya kreatif ini. Namun, atas kehendak Allah Swt. dan dukungan berbagai pihak, penulis dapat mengatasi kendala tersebut. Penulis sampaikan rasa syukur dan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah berjasa membantu penulis. Semoga Allah Swt., senantiasa memberikan keberkahan, perlindungan, keselamatan dan kebahagiaan bagi semuanya.

1. Prof. Tri Indri Hardini, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Prof. Dr. Sumiyadi, M. Hum. selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, nasihat, serta bimbingan kepada penulis dalam penciptaan karya kreatif hingga selesai.
3. Dr. Halimah, M.Pd. selaku dosen Pembimbing kedua yang telah memberikan arahan, nasihat, serta bimbingan kepada penulis dalam penciptaan karya kreatif hingga selesai.
4. Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing serta memberikan ilmu, arahan, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu berharga dan bermanfaat bagi penulis selama perkuliahan.

6. Staf tata usaha Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bapak Wawan dan Bapak Biben, yang selalu sabar memberikan informasi yang berharga untuk penulis serta senantiasa membantu penulis perihal administrasi dari awal masuk perkuliahan sampai akhir penulisan karya kreatif ini.
7. Kedua orang tua penulis, Ibu Himatun Khuyaimah dan Bapak Drs. H. Sutris, M.Pd.I yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan baik secara moral dan materi kepada penulis selama penyusunan karya kreatif ini.
8. Endah Wahyuningsih, Wahyu Wulandari, Indra Hendriyana, Akbar Sofwan Hadir, seluruh keponakan, dan seluruh keluarga penulis yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih karena selalu mendukung dan memberikan dorongan kepada penulis hingga akhirnya penyusunan karya kreatif ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu.
9. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat dan tim beasiswa JFLS yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan dan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan studi sesuai dengan waktunya.
10. Pak Undang selaku juru kunci situs Batu Kuda dan seluruh pengelola kawasan wisata Batu Kuda yang telah memberikan informasi dan izin kepada penulis dalam penelitian dan penyelesaian karya kreatif.
11. Pak Ali Muakhir dan Forum Penulis Bacaan Anak PABERLAND selaku mitra riset dari penulis yang telah memberikan arahan dan masukan terhadap penyusunan karya kreatif penulis.
12. Jaaka Yarfa Alhaqqa selaku rekan dan ilustrator buku yang sudah bersedia membantu pembuatan karya kreatif buku cerita bergambar dengan sabar dan ikhlas, hingga akhirnya karya kreatif penulis bisa selesai hingga akhir.
13. Nenden Nur Intan dan Salsa Fatia Azhar selaku *partner* penulis dalam kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) 2023 yang selalu menjadi tempat bertukar cerita dan memberikan motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan.
14. Yoga, Mawar, Bunda Shinta, Awfa, Ghevira, Rajib, Rama, dan seluruh keluarga PPBS UPI yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih telah

menemani penulis di dalam suka duka dan mewarnai kehidupan perkuliahan penulis.

15. M. Riyadi Sentono, M. Raju Sahrial, Ki Agus Ahmad Muhaimin, dan seluruh keluarga besar PPPI Jabar yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan pengalaman berharga dan dukungan selama proses perkuliahan.
16. Seluruh Tim Kampus Mengajar Angkatan 5 dan keluarga besar SDN 084 Cikadut, Mia, Ananda, Gina, Nabilah, serta seluruh guru dan staf tata usaha. Terima kasih atas segala hal yang diberikan sehingga menjadi bagian tak terlupakan bagi penulis di dalam proses perkuliahan
17. Ilham Nurhusain dan Mahesa Andryan Pratama selaku sahabat penulis yang telah berkenan menemani penulis selama proses penelitian dan pengambilan data.
18. Dinda, Agrisa, Athaya, Frila, Fadila, Canda, Mutiara, Tia, dan Seluruh rekan-rekan kelas DIK-C Angkatan 2020 PBSI yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan dukungan selama perkuliahan.
19. Mahasiswa riset sastra dan seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan dukungan selama perkuliahan.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan. Semoga Allah Swt. membalas kebaikan semua pihak yang membantu penulis selama proses perkuliahan dan penciptaan karya kreatif.

Bandung, Januari 2023

Muhammad Wahyu Nugroho

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penggarapan Karya Sastra	1
1.2 Rumusan Masalah Penggarapan Karya Kreatif	4
1.3 Tujuan Penggarapan Karya Kreatif.....	5
1.4 Signifikansi Penggarapan Karya Kreatif.....	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Karya Sejenis Terdahulu yang Relevan	7
2.2 Konsep Seni yang Digunakan.....	9
2.3 Alih Wahana.....	10
2.5 Legenda	12
2.6 Buku Cerita Bergambar.....	13
2.7 Bahan Pengayaan Siswa SD.....	14
2.8 Kajian Struktural Todorov	15
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	18

viii

Muhammad Wahyu Nugroho, 2024

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.1 Desain Penelitian.....	18
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	21
3.2.1 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	21
3.2.2 Sumber Data Penelitian	23
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	23
3.2.4 Instrumen Penelitian.....	24
3.3. Prosedur Penyusunan Data.....	32
BAB IV EKSEGESIS PENGGARAPAN KARYA	34
4.1 Tahap Perencanaan Karya Kreatif	34
4.1.1 Studi Pendahuluan.....	34
4.1.2 Pengumpulan Data dan Wawancara.....	35
4.2 Proses Penciptaan Karya Kreatif.....	36
4.2.1 Proses Transkripsi dan Transliterasi.....	36
4.2.2 Kajian Struktural Legenda	37
4.2.3 Proses Alih Wahana Tuturan Menjadi Narasi Buku cerita Bergambar	44
4.2.4 Proses Pembuatan Papan Cerita (<i>Storyboard</i>).....	60
4.2.5 Proses Sketsa Tahap I.....	73
4.2.6 Visualisasi Ilustrasi	74
4.2.7 Proses Sketsa Tahap II dan Pewarnaan Karya.....	93
4.2.8 Proses <i>Finishing</i> Karya.....	94
4.3 Penilaian Kualitas Karya Kreatif sebagai Bahan Pengayaan Siswa SD	96
4.3.1 Penilaian Aspek Materi dan Pembelajaran	98
4.3.2 Penilaian Aspek Kebahasaan.....	102
4.3.3 Penilaian Aspek Kegrafikaan (Media).....	104
BAB V KESIMPULAN	108
DAFTAR PUSTAKA	110
DAFTAR LAMPIRAN	114
Lampiran 1. Hasil Karya Kreatif.....	114
Lampiran 2. Linimasa Penelitian	115
Lampiran 3. Surat Izin Observasi.....	116

Lampiran 4. Hasil Wawancara.....	117
Lampiran 5. Hasil Penilaian.....	119
Lampiran 6. Perhitungan Skala Likert	129
Lampiran 7. SK Pembimbing.....	131
Lampiran 8. Sumber Referensi Ilustrasi Tokoh.....	133
Lampiran 9. Dokumentasi.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara.....	25
Tabel 3.2 Instrumen Papan Cerita.....	27
Tabel 3.3 Instrumen Kelayakan Materi/Isi.....	28
Tabel 3.3 Instrumen Kelayakan Bahasa.....	30
Tabel 3.4 Instrumen Kelayakan Kegrafikaan.....	31
Tabel 4.1 Proses Alih Wahana Cerita	44
Tabel 4.2 Papan Cerita	62
Tabel 4.3 Alternatif Jawaban dan Skala Likert.....	95
Tabel 4.4 Kriteria Kelayakan.....	96
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	96
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	100
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Jenis Penelitian Berbasis Seni.....	19
Gambar 3. 2 Peta Cibiru Wetan	22
Gambar 3.3 Letak Batu Kuda di Peta.....	23
Gambar 4.1. Tangkapan Layar Video Dokumenter Batu Kuda.....	34
Gambar 4.2. Kawasan Situs Batu Kuda.....	35
Gambar 4.3. Wawancara bersama Juru Kunci Batu Kuda.....	35
Gambar 4.4 Contoh Ilustrasi Prabu Layang Kusuma.....	60
Gambar 4.5 Contoh Ilustrasi Ratu Layang Sari	60
Gambar 4.6 Contoh Ilustrasi Kuda Sembrani	61
Gambar 4.7 Contoh Ilustrasi Patih Raja.....	61
Gambar 4.8 Contoh Ilustrasi Prajurit Raja.....	62
Gambar 4.9 Proses Sketsa Tahap I.....	72
Gambar 4.10 Tipografi Huruf Cerita	72
Gambar 4.11 Gaya Ilustrasi.....	73
Gambar 4.12 Jenis Garis	75
Gambar 4.13 Jenis Bidang	76
Gambar 4.14 Warna Prabu Layang Kusuma.....	76
Gambar 4.15 Warna Ratu Layang Sari	77
Gambar 4.16 Warna Kuda Sembrani	77
Gambar 4.17 Warna Patih.....	78
Gambar 4.18 Warna Prajurit	78
Gambar 4.19 Warna Latar Luar Ruang 1	80
Gambar 4.20 Warna Latar Luar Ruang 2.....	81
Gambar 4.21 Warna Latar Luar Ruang 3.....	81
Gambar 4.22 Warna Latar Luar Ruang 4.....	82

Gambar 4.23 Warna Latar Luar Ruangan 5	82
Gambar 4.24 Warna Latar Luar Ruangan 6	83
Gambar 4.25 Warna Latar Luar Ruangan 7	83
Gambar 4.26 Warna Latar dalam Ruangan.....	84
Gambar 4.27 Tekstur Gambar.....	84
Gambar 4.28 Kontras Gambar	85
Gambar 4.29 Kesatuan Gambar	85
Gambar 4.30 Keseimbangan Gambar 1	86
Gambar 4.31 Keseimbangan Gambar 2	86
Gambar 4.32 Komposisi Gambar <i>The Golden Rasio</i>	87
Gambar 4.33 Komposisi Gambar <i>Rule of Thirds</i>	87
Gambar 4.34 <i>Eye View Level</i>	88
Gambar 4.35 <i>Low Angle</i>	88
Gambar 4.36 <i>High Angle</i>	89
Gambar 4.37 <i>Long Shot</i>	90
Gambar 4.38 <i>Medium Shot</i>	90
Gambar 4.39 <i>Close Up</i>	91
Gambar 4.40 Proses Sketsa Tahap 2.....	91
Gambar 4.41 Proses Pewarnaan Karya	92
Gambar 4.42 <i>Proses finishing</i>	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Desain Penelitian Tahap 1	20
Bagan 3. 2 Desain Penelitian Tahap 2	21

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	99
Grafik 4.2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	101
Grafik 4.3 Hasil Penilaian Ahli Kefrafikaan	103
Grafik 4.4 Hasil Penilaian Keseluruhan.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Karya Kreatif.....	114
Lampiran 2. Linimasa Penelitian	115
Lampiran 3. Surat Izin Observasi.....	116
Lampiran 4. Hasil Wawancara.....	117
Lampiran 5. Hasil Penilaian.....	119
Lampiran 6. Perhitungan Skala Likert	129
Lampiran 7. SK Pembimbing.....	131
Lampiran 8. Sumber Referensi Ilustrasi Tokoh	133

ABSTRAK

ALIH WAHANA LEGENDA BATU KUDA KE DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SD

oleh

Muhammad Wahyu Nugroho

NIM 2001319

Legenda “Asal-Usul Batu Kuda” merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Bandung. Cerita ini termasuk kepada legenda setempat karena terdapat keterkaitan dengan penamaan tempat dimana batu kuda ini berada. Legenda Batu Kuda menjadi menarik untuk dijadikan ide pematik sebuah karya karena mengangkat cerita salah satu hewan mitologi sunda, yaitu Kuda Sembrani. Legenda Batu Kuda dialihwahanakan menjadi sebuah buku cerita bergambar dengan metode penelitian berbasis seni. Desain penelitian menggunakan dua sub desain seni. Tahap pertama dilakukan proses penelitian tentang seni lalu dilanjutkan dengan konsep seni dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam riset ini yaitu menggunakan wawancara dengan metode tradisi lisan. Penilaian kualitas buku cerita bergambar ini akan dilakukan oleh dosen bahasa dan sastra, guru kelas pada fase B jenjang baca B2, dan ahli dalam bidang kegrafikaan. Hasil penilaian kesesuaian materi/isi mendapatkkan kriteria persentase kelayakan 83% dan kategori penilaian “Sangat Layak”, aspek kebahasaan dengan nilai persentase kelayakan sebesar 70% dengan kategori penilaian “Layak”, dan aspek kegrafikaan dengan kriteria persentase kelayakan sebesar 95% dan kategori penilaian “Sangat Layak”. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa alih wahana legenda batu kuda menjadi buku cerita bergambar layak untuk dijadikan bahan pengayaan siswa SD dan dapat digunakan sebagai media gerakan literasi sekolah.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Legenda Batu Kuda, Penelitian Berbasis Seni.

ABSTRACT

TRANSLATING THE LEGEND OF BATU KUDA INTO PICTURE STORYBOOKS AND THEIR UTILIZATION AS ENRICHMENT MATERIALS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

oleh

Muhammad Wahyu Nugroho

NIM 2001319

The legend of "The Origin of Batu Kuda" is one of the folktales originating from Bandung Regency. This story is included in the local legend because there is a connection with the naming of the place where the horse stone is located. The legend of Batu Kuda is interesting to be used as an idea for a work because it tells the story of one of the Sundanese mythological animals, the Sembrani Horse. The legend of Batu Kuda is transformed into an illustrated storybook with an art-based research method. The research design used two art sub-designs. The first stage was the research process on art and then continued with the concept of art in the research. The data collection technique used in this research is using interviews with the oral tradition method. The quality assessment of this picture storybook will be conducted by language and literature lecturers, classroom teachers in phase B of B2 reading level, and experts in the field of graphics. The results of the assessment of the suitability of the material/content received a percentage eligibility criterion of 83% and an assessment category of "Very Feasible", the linguistic aspect with a percentage eligibility value of 70% with an assessment category of "Feasible", and the graphic aspect with a percentage eligibility criterion of 95% and an assessment category of "Very Feasible". Therefore, it can be said that the transfer of the legend of the stone horse into an illustrated storybook is suitable to be used as enrichment material for elementary school students and can be used as a medium for the school literacy movement.
Keywords: Art-Based Research, Legend of Batu Kuda, Picture Storybook.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyetti Amir. (2013). *Sastra Lisan Indonesia*. CV Andi Offest.
- Affandy, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Perilaku Keberagaman Peserta Didik. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 69–93. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>
- Amin, Irzal, Syahrul, R., & Ermanto. (2013). Cerita Rakyat Penamaan Desa di Kerinci: Kategori dan Fungsi Sosial Teks. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pembelajaran*, 1(1), 31–41.
- Astika, & I Nyoman Yasa. (2014). *Sastra Lisan: Teori dan Penerapannya*. Graha Ilmu.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi,' 05*.
- Cahyani, I. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Damayanti, S., Wedayanti, N. P. L., & Sari, I. A. L. (2018). Iih Wahana Cerita Rakyat Terjadinya Pulau Bali dari Buku Cerita Bergambar Menjadi Anime. *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 18(2), 118–125.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Gramedia.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain lain*. Grafiti Pers.
- Dananjaya, J. (2002). *Foklor Indonesia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Durachman, M. (1996). *Khotbah di Atas Bukit, Novel Gagasan Karya Kunto-wijoyo*. Prodi Ilmu Susastra Universitas Indonesia.
- El Demellawy, H. , Z. B. , & H. K. (2017). An exploration of the potential of progressive dissemination formats of research findings. *European Congress of Qualitative Inquiry Proceedings 2017, Leuven, Belgium, , 208–201*.
- Emalya, N. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho Ke Semarang. *Jurnal. Program Studi Desain Komunikasi Viisual Fakultas Ilmu Komputer UDINUS*.

- Fahmi. (2015). Sastra Kita Kini, Dulu, dan Nanti. “Transformasi Sastra: Geliat Ekranisasi.” In M. M. Mediawati (Ed.), *Sisba Seminar Internasional Sastra Bandung 2015* .
- Froggett, L. , L. R. , R. A. , & W. L. (2011). New model visual arts organisations & social engagement. *Preston, UK: Psychological Research Unit, Preston, and University of Central Lancashire*. Retrieved from Http://Clok.Uclan.Ac.Uk/3024/1/WzWNMI_Report%5B1%5D.Pd.
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional* . Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hannes, K. , & C. S. (2016). (2016). *The (app)sense of numbers and narratives in social science research*. In V. Achten, G. Bouckaert, & E. Schokkaert (Eds.), “*A truly golden handbook*”: *The scholarly quest for Utopia* . Leuven, BE: Leuven University Press.
- Hestiyana, N. (2019a). Fungsi Tradisi Lisan Susurungan Bagi Masyarakat Banjar Hulu. *MABASAN*, 9(2), 87–98. <https://doi.org/10.26499/mab.v9i2.161>
- Hestiyana, N. (2019b). Fungsi Tradisi Lisan Susurungan bagi Masyarakat Banjar Hulu. *MABASAN*, 9(2), 87–98. <https://doi.org/10.26499/mab.v9i2.161>
- Idawati, & Verlinda, D. (2020). Peran Sastra Lisan Dalam Pengenalan Budaya Bangsa Indonesia. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 175–181. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v2i2.5095>
- J.Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* . PT Remaja Rosdakarya.
- L. Butler-Kisber. (2010). *Qualitative inquiry: Thematic, narrative and arts-informed perspectives*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Luxemburg, J. Van, Bal, M., & Willem G. Weststeijn. (1992). *Pengantar Ilmu Sastra* (4th ed.). PT Gramedia.
- Mohammad Angga. (2020). *Pemahaman Perkembangan Teori Sastra* .
- Nuirgiyantoro. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM Press.

- Nurfaidah, R. (2020). Women and the Myths Behind the Legend Site on the Trilogy of the Golden Blood. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.031>
- Nurgiyantoro. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Oktafiyani, A. (2017). *Transformasi Makna Simbolik Mihrab pada Novel ke Film Dalam Mihrab Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy: Kajian Ekranisasi [Skripsi]*. Universitas Negeri Semarang.
- Prastowo, A. (2019). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ*.
- Puskurbuk. (2018). *Buku Nonteks Pelajaran*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- R. Sibarani. (2012). *Kearifan lokal: hakikat, peran, dan metode tradisi lisan*. Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- R. Widiyanti. (2014). Cerita Rakyat Goa Manganti Desa Karangdawur Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen (Kajian Folklor). *Jurnal IPI*, 5(2), 37–42.
- R.A Widhiastuti. (2021). Revitalisasi dan Perubahan Fungsi Sastra Lisan dalam Komunitas Srandul Suketek. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, 6(1), 33–46.
- Rizky Bambang. (2012). *Sosiologi Sastra*.
- Rosginasari, G. (2014). *Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ekstraksi di SMK N 2 Indramayu*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjiman, P. (1991). *Memahami Cerita Rekaan*. Pustaka Jaya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Pustaka Jaya.
- Teguh Imanto. (2007). Film sebagai proses kreatif dalam bahasa gambar. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Todorov, T. (1986). *Tata Sastra (diterjemahkan oleh Okke K. S. Zaimar, Apsanti Djokosuyatno, dan Talha Bachmid, dari buku Poétique)*. Penerbit Djambatan.

- Todorov, T. (1985). *Tata Sastra*. Djambatan.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wellek, R., Austin, W., & Budianto, M. (1989). *Teori Kesusastraan*. Gramedia.
- Widhiastuti, R. A. (2021). Revitalisasi dan Perubahan Fungsi Sastra Lisan dalam Komunitas Srandul Suketeki. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, 6(1), 33–46.
- Widianti, N., Padiatra, A. M., Susanto, H., Mukhlis, A., & Wahid. (2022). Alih Wahana Cerita Legenda Buaya Putih Cirebon ke dalam Bentuk Buku Anak. *Cakrawala Linguista*, 5(2), 126–137.