

ISBN: 978-602-96153-7-1



Building
Future
Leaders

PROSIDING

Seminar dan Rapat Tahunan [SEMIRATA]
BKS PTN Wilayah Barat
Bidang : Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

Tema:

*"Pengembangan Bahasa, Sastra, Seni, Budaya dan Pembelajarannya
Dalam Membentuk Karakter dan Industri Kreatif"*

15 - 17 September 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta

El. Rawamangun Muka Jakarta 13220 telp. Fax. (021) 4895124

ISBN: 978-602-96153-7-1

Prosiding Seminar dan Rapat Tahunan (SEMIRATA)
BKS PTN Wilayah Barat
Bidang: Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

**SUSUNAN PANITIA SEMINAR DAN RAPAT TAHUNAN
BKS PTN WILAYAH BARAT
Bidang: Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya**

**"Pengembangan Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Pembelajarannya
dalam Membentuk Karakter dan Industri Kreatif"**

Penanggung Jawab:

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNJ
Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.

Ketua Panitia:

Dr. Ifan Iskandar, M.Hum.

Ketua Dewan Penyunting:

Dra. Sri Suhita, M.Pd.

Dewan Penyunting:

Dra. Dian Herdiati, M.Pd.
Subur Ismail, M.Pd.
Asep Supriyana, S.S., M.Pd.

DITERBITKAN OLEH:

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
BEKERJA SAMA DENGAN
BADAN KERJA SAMA PERGURUAN TINGGI NEGERI (BKS-PTN) WILAYAH BARAT**

Penerapan Metode Sibernetik dalam Pembelajaran Retorika <i>Rio Kurniawan (Universitas Bengkulu)</i>	309
Penciptaan Model Bingkai Berbahan Kayu dan Resin dengan Pemanfaatan Motif Ragam Hias 7 Etnisdi Sumatera Utara <i>Dermawan Sembiring (Universitas Negeri Medan)</i>	309
Sistematika Pembentukan Kata Majemuk dalam Bahasa Kerinci Dialek Kumun Berdasarkan Struktur dan Fungsinya <i>Susanah Dan Hustarna (Universitas Jambi)</i>	391
Kosep <i>Soto</i> dan <i>Uchi</i> Dalam Novel <i>Tanin No Kao</i> Karya Abe Kobo <i>Tia Ristiawati (Universitas Negeri Jakarta)</i>	401
Penggunaanbudaya Lokal (<i>Local Culture</i>) dalam Pengajaran Tatabahasa Inggris (<i>English Grammar</i>)Yang Komunikatif <i>Wisma Yunita (Universitas Bengkulu)</i>	417
Penguatan Identitas Lokal Bersumber pada <i>Manuscripts</i> bagi Kebermaknaan Ritual " <i>Cuci Kampung</i> " dalam Membentuk Karakter <i>Yayah Chanafiah (Univeritas Bengkulu)</i>	425
Pelestarian Nilai Kearifan Lokal Minangkabau Melalui Preservasi Cerita Rakyat <i>Yenni Hayati (Universitas Negeri Padang)</i>	457
Pengembangan Model Pembelajaran <i>Integrated Learning</i> Berbasis Video Sketsa pada Pelajaran Apresiasi Musik Daerah Setempat untuk Siswa SMP di Kota Padang <i>Yos Sudarman (Universitas Negeri Padang)</i>	461
Students' Critical Thinking and Their Academic Writing Skill at English Department of Sultan Ageng Tirtayasa University <i>Yudi Juniardi (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)</i>	451
Tunjuk Ajar Tegur Sapu Pengantin: Sebuah Media Pelestarian Budaya Melayu Jambi dan Pengembangan Pendidikan Karakter <i>Yusra D. (Universitas Jambi)</i>	581

PELESTARIAN NILAI KEARIFAN LOKAL MINANGKABAU MELALUI PRESERVASI CERITA RAKYAT

Yenni Hayati

FBS Universitas Negeri Padang
HP: 08126781127 Surel, email: yenni.hayati@yahoo.com,

Abstrak. Dalam penelitian mengenai Pelestarian Nilai Kearifan Lokal Minangkabau melalui Preservasi Cerita Rakyat tersebut digunakan observasi, wawancara, pengumpulan dokumen, dan juga pengarsipan dokumen cerita rakyat. Preservasi cerita rakyat dilakukan dengan cara pendokumentasian kegiatan, baik itu penceritaan kembali, lomba menuliskan kembali cerita rakyat, maupun pertunjukan cerita yang didramatisasi harus dilakukan oleh berbagai pihak, agar cerita rakyat dan nilai-nilai yang terdapat di dalamnya bisa dikenal oleh generasi-generasi muda. Kegiatan pendokumentasian itu yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menangkap, dan menyimpan berbagai pengetahuan masyarakat yang terdapat dalam cerita rakyat Minangkabau tersebut. Kegiatan lain yang mungkin dilakukan adalah dengan mewajibkan institusi perguruan tinggi di daerah untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada mahasiswa dan mendirikan *Kampung Wisata* sebagai tempat *display* segala macam seni dan sastra tradisi termasuk cerita rakyat. Kegiatan preservasi cerita rakyat dilakukan tidak hanya dalam tataran identifikasi, pendokumentasian, serta penyimpanan akan tetapi lebih kepada penganalisaan, kemas ulang dan membagikan pengetahuan kepada masyarakat

Kata kunci: pelestarian, cerita rakyat, preservasi, kearifan local

PENDAHULUAN

Sastra lisan merupakan cerita rakyat yang mentradisi, diwariskan secara turun temurun, dan dipertahankan dalam masyarakat pemiliknya. Indonesia merupakan negara yang sangat kaya dengan sastra lisan. Hal itu terlihat dari setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki sastra lisan yang menggambarkan kondisi sosial masyarakat pemilik sastra lisan tersebut. Sastra lisan beredar secara lisan dalam masyarakat, sehingga ada kemungkinan ditemukan varian-varian sastra lisan dalam kelompok masyarakat yang berbeda tetapi memiliki motif yang sama (Saxby, 1991 dikemukakan oleh Nurgiyantoro, 2005: 165). Anak-anak yang belum bisa membaca mendapatkan cerita-cerita dari kegiatan mendongeng yang dilakukan oleh orang tua, guru, dan juga teman sebaya.

Minangkabau termasuk kebudayaan yang banyak memiliki cerita rakyat. Hal itu terbukti ketika penulis melakukan penelitian di beberapa wilayah di Sumatera Barat, penulis mendapatkan sekitar 200 cerita rakyat yang tersebar secara lisan. Cerita rakyat tersebut hanya diketahui oleh orang-orang tertentu saja dan umumnya berusia di atas 50 tahun. Hal ini memperlihatkan fenomena menghilangnya secara perlahan cerita rakyat yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau tersebut.

Cerita rakyat yang tersebar di wilayah Minangkabau tersebut ada yang berbentuk dongeng, legenda, dan juga mitos. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, cerita rakyat Minangkabau umumnya berbentuk legenda, jarang sekali ditemukan cerita rakyat berbentuk Mitos. Mengingat semakin sedikitnya orang-orang yang mengetahui cerita rakyat tersebut, maka usaha untuk pengumpulan, pengidentifikasian, pengarsipan, dan pelestarian harus dilakukan. Hal itu sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Kementerian Luar Negeri yang diwakili oleh Direktur Penjanjian Ekonomi dan Sosial Budaya Damos Dumoli Agusman

pada Seminar "Perlindungan Warisan Budaya: Siapa Menjiplak Siapa" di Jakarta pada tanggal 19 Februari 2010 yang lalu mengenai pengumpulan database warisan budaya Indonesia yang dalam hal itu termasuk juga cerita rakyat. Beliau mengungkapkan bahwa database tersebut bukan saja diperuntukkan untuk preservasi tetapi juga untuk perlindungan hukum (Renne RA, Kawilarang dan Harriska Farida Adiati, 2010). Hal itu memperlihatkan pentingnya melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pelestarian cerita rakyat tersebut agar nilai-nilai budaya yang terdapat di dalamnya juga dapat dipresevasikan dengan baik. Lebih jauh dari itu semua, usaha pemerintah untuk membuat perlindungan hukum bagi warisan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia patut didukung oleh khalayak.

Untuk mendukung upaya pemerintah tersebut, preservasi sebagai bagian dari usaha pelestarian sangat penting dilakukan. Preservasi tersebut akan memungkinkan cerita rakyat dan nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya masih tetap lestari dan bisa dinikmati oleh generasi selanjutnya. Presevasi tersebut dapat saja berbentuk penulisan kembali, penceritaan kembali, dramatisasi, digitalisasi, atau pembuat *display* cerita rakyat tersebut dalam bentuk kampung wisata.

Nilai kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat umumnya hanya diketahui oleh generasi tua yang terdapat dalam masyarakat yang memiliki cerita rakyat tersebut. Jika pemilik cerita rakyat meninggal dunia, maka dapat dipastikan nilai kearifan lokal yang terdapat di dalam cerita rakyat juga hilang. Selain itu, dalam perkembangan sastra lisan dalam hal ini cerita rakyat Minangkabau, kemungkinan perubahan interpretasi dalam proses pewarisan sangat besar, yang memungkinkan terjadinya salah tafsir, dan perubahan teks yang lebih lanjut akan menyebabkan ketidaksempurnaan nilai kearifan lokal yang ditawarkan.

METODE PENELITIAN

Dalam usaha pengumpulan dan pedokumentasian serta preservasi cerita rakyat Minangkabau, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dengan pewaris aktif, pengumpulan dokumen, dan juga pengarsipan dokumen cerita rakyat. Metode observasi digunakan untuk mengamati masyarakat pemilik cerita rakyat tersebut. Dalam kegiatan ini penulis juga melakukan observasi untuk memilih pewaris aktif yang akan dijadikan informan penelitian. Setelah informan penelitian ditentukan, dilakukan wawancara dengan pedoman wawancara yang sudah disusun sebelumnya.

Wawancara dilakukan berulang kali untuk memastikan tidak ada data yang terlupa. Ketika melakukan wawancara, juga dilakukan perekaman dan pencatatan agar data yang didapat tersimpan dengan baik. Setelah data terkumpul, dilakukan pengarsipan cerita rakyat yang sesuai dengan metode pengarsipan folklor yang dikemukakan oleh Danandjaja (1991: 201-207). Setelah data diarsipkan, dilakukanlah analisis tentang beberapa kegiatan preservasi yang mungkin dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat Minangkabau tersebut.

KAJIAN TEORI

Bentuk-bentuk Cerita Rakyat

Secara garis besar ada enam bentuk sastra tradisional atau cerita rakyat, yaitu (1) mitos, (2) legenda, (3) cerita binatang, (4) dongeng, (5) nyanyian (puisi rakyat, dan (6) drama tradisional. Karena dalam penelitian ini difokuskan pada cerita anak, maka bentuk sastra tradisional yang akan dijelaskan adalah (1) mitos, (2) legenda, (3) dan dongeng, dalam hal ini cerita binatang dimasukkan pembahasannya dalam dongeng.

Mitos adalah salah satu bentuk sastra lama yang sering dikaitkan dengan kekuatan yang supranatural, di mana tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut digambarkan sebagai sosok yang mempunyai kekuatan luar biasa yang melebihi kemampuan manusia pada umumnya. Mitos terbagi kepada (1) mitos penciptaan: yaitu berupa cerita tentang awal mula kejadian sesuatu, (2) mitos alam yaitu berupa cerita yang berusaha menjawab fenomena-

fenomena alam seperti gempa bumi, perbintangan, rorasi bumi, dan formasi bumi (3) mitos kepahlawanan: yang berupa cerita yang menceritakan seorang tokoh yang menjadi pahlawan yang memiliki keajaiban tertentu di luar nalar manusia.

Legenda memiliki kesamaan dengan mitos. Keduanya sama-sama menampilkan cerita yang menarik dan tokoh-tokoh yang hebat. Menurut Luckens (2003: 27) legenda memiliki tiga jenis yaitu: (1) legenda tokoh, (2) legenda tempat, dan (3) legenda peristiwa). Legenda seringkali dipandang sebagai sejarah kolektif yang sering kali dapat jauh berbeda dari kisah aslinya (Danandjaja. 1991: 66). Legenda biasanya bersifat migratoris yakni berpindah-pindah, sehingga dikenal dan tersebar luas di berbagai wilayah dengan versi yang berbeda-beda, namun motifnya sama.

Dongeng merupakan cerita rakyat yang cukup beragam cakupannya, yang menurut Danandjaja (1991: 83) adalah merupakan cerita pendek kolektif. Cerita dongeng adalah cerita yang dianggap fiktif belaka, dan tidak benar-benar terjadi. Dongeng diperuntukkan sebagai hiburan semata bagi masyarakat. Namun demikian, dongeng juga berisikan pelajaran moral yang sangat berguna bagi masyarakat.

Menurut Alan Dundes (dalam Danandjaja. 1991: 67) dongeng jika dibandingkan dengan legenda terdapat dalam jumlah yang terbatas. Hal itu disebabkan karena dongeng-dongeng yang berkembang dalam masyarakat bukanlah dongeng baru, hanya merupakan varian dari varian dari dongeng yang sudah ada sebelumnya. Dongeng terbagi ke dalam empat jenis yaitu: (1) dongeng binatang, (2) dongeng biasa, (3) lelucon dan anekdot, (4) dongeng berumus. Salah satu bentuk dongeng binatang adalah fabel. Fabel merupakan dongeng yang menceritakan binatang dan di dalamnya terkandung ajaran moral, yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan.

Model Preservasi Nilai Kearifan Lokal

Agar kegiatan preservasi pengetahuan dapat berlangsung secara efektif, ada beberapa rangkaian kegiatan dalam upaya kegiatan preservasi pengetahuan. Terdapat tiga proses dasar kegiatan preservasi pengetahuan menurut Romhardt (1997) yaitu *selecting*, *storing*, dan *actualizing*. Rangkaian kegiatan preservasi pengetahuan yang lebih rinci lagi mencakup proses *selecting*, *collecting*, *storing*, *actualizing*, *protecting*, *accessing*.

Selecting merupakan proses memilih dari siapa pengetahuan akan disarikan dan pengetahuan jenis apa yang akan dipreservasi, setelah dipilih kemudian pengetahuan tersebut dipetakan untuk dikumpulkan (*collecting*), setelah terkumpul kemudian di simpan (*storing*) dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan, setelah data disimpan yang perlu dilakukan organisasi adalah mengaktualisasi pengetahuan tersebut (*actualizing*) proses kegiatan ini dapat dilakukan melalui mentoring dari sang ahli kepada peserta mentoring, proses aktualisasi agar tidak sia-sia harus selalu dijaga dari pengetahuan peserta mentoring (*protecting*), pengetahuan yang telah disimpan harus dapat dimanfaatkan secara optimal oleh organisasi yang menyimpannya dengan memudahkan akses ke pengetahuan yang disimpan tersebut (*accessing*).

Dalam tulisan ini, penulis menawarkan beberapa hal yang bisa dilakukan dalam kegiatan perservasi cerita rakyat tersebut, di antaranya: (1) kemas ulang dalam bentuk penceritaan kembali, penulisan kembali, dan dramatisasi cerita rakyat, (2) display dalam bentuk digitalisasi dan kampuang wisata. Bentuk preservasi tersebut merupakan bagian dari proses aktualisasi (*actualizing*) seperti yang dikemukakan oleh Romhart sebelumnya.

PEMBAHASAN

Ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat Minangkabu. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah:

Kemas Ulang

Mengemas nilai kearifan lokal dengan kemasan yang menarik bisa dilakukan untuk menarik perhatian generasi muda (anak-anak) terhadap cerita rakyat Minangkabau. Sebagai salah satu contoh, yaitu apa yang sudah dilakukan oleh animator dari negara Malaysia yang membuat sebuah film Animasi yang dapat kita tonton pada salah satu stasiun televisi di Indonesia. Film Animasi tersebut berjudul "Pada Zaman Dahulu". Film ini mengangkat nilai kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat Melayu yang beredar di Malaysia. Sebagai contoh, dalam satu tayangan, tokoh utama cerita (Aris) berbohong pada adiknya Ara, dan kebohongan itu diketahui oleh adiknya tersebut. Lalu Aki (kakek Aris dan Ara) menyebutkan sebuah peribahasa yang berbunyi "sepandai-pandainya tupai melompat, akhirnya jatuh juga". Ara meminta Aki untuk bercerita tentang peribahasa tersebut, dan Aki pun bercerita tentang Kera yang suka membohongi Kura-kura dalam cerita "Kera dan Kura-kura". Selanjutnya, penonton disuguhkan film animasi yang diangkat dari dongeng "Kera dan Kura-kura", yang dalam cerita tersebut terdapat Kancil sebagai tokoh bijaksana yang menyelesaikan persoalan antara Kera dan Kura-kura. Nilai kearifan lokal yang terdapat dalam cerita dongeng tersebut tersampaikan dengan baik pada penonton. Hal itu termasuk kepada kegiatan mengemas ulang cerita rakyat dalam usaha pelestarian cerita rakyat tersebut. Banyak kesamaan antara cerita rakyat yang berkembang di Malaysia tersebut dengan cerita rakyat yang terdapat di Minangkabau. Contoh tersebut memungkinkan masyarakat Minangkabau juga melakukan hal serupa dalam upaya melestarikan cerita rakyat.

Kegiatan kemas ulang bisa dilakukan dalam beberapa bentuk yaitu:

Penceritaan Kembali

Kegiatan ini bisa dilakukan dengan mengadakan lomba mendongeng antar siswa sekolah atau antar mahasiswa juga antar guru dan anggota masyarakat lainnya. Pemberian hadiah yang menarik pada acara lomba memungkinkan banyaknya peserta yang berpartisipasi yang juga akan berimbas positif pada kegiatan pelestarian cerita rakyat tersebut. Kegiatan penceritaan kembali cerita rakyat Minangkabau bisa dimasukkan ke dalam salah satu materi perkuliahan. Di mana dalam materi tersebut mahasiswa diwajibkan bisa menceritakan kembali cerita rakyat semenarik dan sekomunikatif mungkin.

Penulisan kembali

Kegiatan penulisan kembali ini penting untuk menyebarkan secara permanen cerita rakyat yang selama ini beredar secara lisan. Kegiatan ini pernah dilakukan di Minangkabau, contohnya yang dilakukan oleh Yayasan Citra Budaya Indonesia. Yayasan Citra Budaya melakukan lomba penulisan kembali cerita Rakyat Minangkabau, dan para pemenang dari lomba tersebut berhak mendapatkan hadiah yaitu diterbitkannya karya mereka dalam bentuk "Kumpulan Cerita Rakyat Sumatera Barat".

Kegiatan penulisan kembali juga dilakukan oleh mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Padang. Melalui matakuliah Folklo/Sastra Nusantara, mahasiswa diwajibkan mencari cerita rakyat yang beredar di kampung mereka masing-masing dan cerita rakyat tersebut diarsipkan dan dikumpulkan dalam satu buku. Contoh lain kegiatan penulisan kembali ini adalah buku cerita bergambar cerita anak nusantara yang mendapat rekor MURI sebagai Buku Cergam Anak Asli Indonesia yang Terlengkap. Buku ini memuat 336 cerita rakyat nusantara. (Al Mudra (2010).

Dramatisasi

Film animasi "Pada Zaman Dahulu" yang dijelaskan pada bagian terdahulu adalah salah satu bentuk dramatisasi cerita anak. Bentuk dramatisasi lain adalah dengan membuat film pendek tentang cerita-cerita rakyat yang terdapat dalam masyarakat Minangkabau. Hal ini

pernah dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP dengan merekam dongeng yang berjudul "Serigala dan Keluarga Itik". Hasil rekaman itu kemudian diedarkan di *youtube*. Ada banyak lagi kegiatan dramatisasi yang bisa dilakukan dalam upaya pelestarian cerita rakyat. Bentuk lain dari dramatisasi adalah *game* edukasi seperti yang dirancang oleh Maximilian Kurnia Gradi, Hartono Karnadi, dan Yusuf Hendra. Mereka bertiga adalah mahasiswa Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Universitas Petra Surabaya. Mereka merancang sebuah *game* edukasi dari cerita rakyat Minangkabau Malinkundang. Rancangan *game* edukasi ini bertujuan agar anak-anak lebih mencintai cerita rakyat yang mereka miliki (Kurnia Gradi dkk. (2014). Salah satu *scene*-nya terlihat sebagai berikut:



Sumber: studentjournal.petra.ac.id

Display

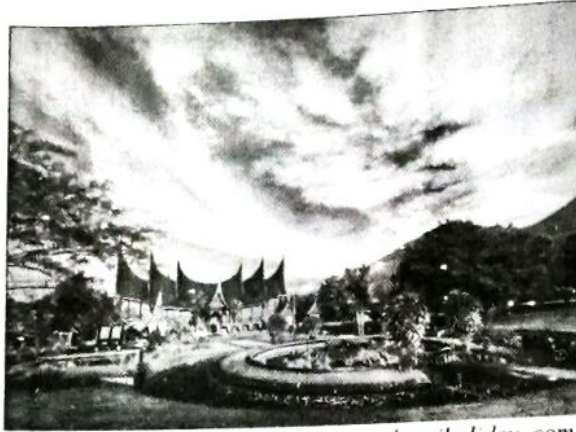
Display yang dimaksudkan di sini adalah memajang cerita rakyat Minangkabau dalam beberapa bentuk seperti dalam bentuk digital, karya kreatif, atau dalam bentuk kampanye wisata. Digitalisasi cerita rakyat penting dilakukan mengingat generasi sekarang merupakan generasi yang sangat akrab dengan hal-hal yang berhubungan dengan digital. Digitalisasi dongeng pernah dilakukan oleh peneliti dari University of Maryland bekerja sama dengan *Internet Archive*. Kegiatan digitalisasi ini didanai oleh National Science Foundation (NSF) dan Institute of Museum and Library Service. Kegiatan ini juga dibantu oleh ilmuwan komputer, ahli teknologi pendidikan, guru, dan desainer grafis, juga mahasiswa pascasarjana studi inforasi dan Human Komputer Interaction Lab (HCIL) University of Maryland. Yang menarik adalah kegiatan ini juga melibatkan enam orang anak-anak usia 7-11 tahun yang bertugas sebagai pencari, pembaca dongeng dalam bentuk digital tersebut (Kompasiana: 2014). Sayangnya kegiatan itu belum dilakukan di Minangkabau.

Kegiatan display yang lain bisa berbentuk karya kreatif. Karya kreatif yang dimaksudkan di sini adalah seperti desain kaos lokal yang dijual sebagai oleh-oleh bagi wisatawan. Contohnya, yang dilakukan oleh Tangkelek, sebuah produsen kaos di Sumatera Barat.



Sumber: : www.ciputraentrepreneurship.com

Kampung Wisata merupakan bentuk lain dari display cerita rakyat. Pada kegiatan ini campur tangan pemerintah setempat sangat diperlukan, karena bersangkutan dengan kebijakan yang berkaitan dengan dana. Sebagai contoh adalah *Minang Village* yang memajang beberapa folklore Minangkabau, seperti rumah adat, peralatan, pakaian, dan lain-lain. Sayangnya *Minang Village* belum dimanfaatkan sebagai sarana untuk memajang cerita rakyat Minangkabau.



Sumber: www.pelangiholiday.com

PENUTUP

Beberapa kegiatan preservasi penting dilakukan untuk melestarikan cerita Rakyat Minangkabau. Hal itu disebabkan makin sedikitnya orang-orang yang tau dengan cerita rakyat tersebut. Hal itu berarti semakin sedikit pula orang yang mengetahui nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Kegiatan preservasi yang ditawarkan dalam tulisan ini berupa (1) kemas ulang: penceritaan kembali, penulisan kembali, dan dramatisasi, dan (2) display: ddalam bentuk digitalisasi dan *kampung* wisata.

DAFTAR REFERENSI

- Al Mudra, Mahyudin. 2010. ceritarakyatnusantara.com. Diunduh tanggal 9 Agustus 2015.
- Danandjaya, Djames. 1991. *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kurnia Gradi, Maximilian dkk. 2014. "Perancangan Game Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Anak. Studentjournal.petra.ac.id.
- Lucken's, Rebecca J. 2003. *Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universiti Press.
- Renne RA. Kawilarang dan Harriska Farida Adiati. 2010. "Pemerintah Harus Benahi Data Warisan Budaya". Viva.co.id. 19 Februari 2010. Pukul 16. 50.
- Rosyihan Hendrawan, Muhammad. 2014. "Dongeng untuk Sang Generasi Digital. www.kompasiana.com.