

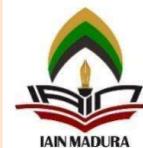


GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.21676



Analisis Naratif Video Animasi ‘Gunung’ di Saluran Gromore Studio Series: Kajian Futurologi terhadap Media Pembelajaran Menyimak

Rahmawati Mulyaningtyas*, Suidita Tanompol**

*Tadris Bahasa Indonesia, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

**Eakkapapsasanawich Islamic School Krabi, Thailand

Alamat surel: r.mulyaningtyas@uinsatu.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Legenda Gunung;
Video animasi;
YouTube;
Menyimak.

Penggunaan video animasi tentang legenda ‘gunung’ dapat menjadi media alternatif yang relevan untuk melatih keterampilan menyimak sekaligus menanamkan nilai budaya lokal kepada siswa. Penelitian ini mengkaji struktur naratif dari video animasi legenda “gunung” di saluran Gromore Studio Series serta potensi maupun tantangan penggunaan video tersebut sebagai media pembelajaran menyimak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian analisis naratif. Sumber data yaitu video animasi bertema legenda ‘gunung’ produksi Gromore Studio Series di platform YouTube berjudul *Legenda Gunung Merapi*, *Legenda Gunung Kelud*, dan *Asal-Usul Gunung Arjuna*. Analisis dilakukan dengan teori struktural naratif Tzvetan Todorov dan futurologi pendidikan untuk melihat relevansi media dalam konteks pembelajaran masa depan dengan cara (a) mereduksi data, (b) menyajikan data, dan (c) penarikan simpulan/verifikasi. Teknik triangulasi sumber digunakan untuk menjamin keabsahan data. Hasil kajian menunjukkan bahwa ketiga video animasi yang diteliti memiliki struktur naratif yang utuh (*equilibrium*, *disruption*, *recognition*, *repair*, dan *new equilibrium*). Selain itu, video ini berpotensi menarik perhatian siswa melalui visualisasi kontekstual cerita rakyat dan penguatan keterampilan menyimak berbasis audio-visual. Video juga dapat mendukung pembentukan karakter dan nilai lokal. Tantangan penggunaannya meliputi akses teknologi terbatas di sekolah, keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital, dan penyesuaian materi dengan kurikulum terutama tujuan pembelajaran. Jadi, pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran perlu ditunjang kebijakan, pelatihan, dan evaluasi agar efektif serta berkelanjutan dalam meningkatkan literasi menyimak siswa.

Abstract

Keywords:

Mountain Legends;
Animated Videos;
YouTube;
Listening
Comprehension.

The use of animated videos featuring the legends of “mountains” can serve as a relevant alternative medium for enhancing listening skills while simultaneously instilling local cultural values in students. This study analyzes the narrative structure of mountain legend animations from the Gromore Studio Series YouTube channel, as well as the potential and challenges of using such videos as listening comprehension learning media. A descriptive qualitative approach with narrative analysis was employed. The data sources consisted of three animated videos titled *Legenda Gunung Merapi*, *Legenda Gunung Kelud*, and *Asal-Usul Gunung Arjuna*, produced by Gromore Studio Series on YouTube. The analysis was conducted using Tzvetan Todorov's narrative structure theory and educational

futurology to assess the media's relevance in future learning contexts. The data analysis process included (a) data reduction, (b) data presentation, and (c) conclusion drawing/verification. Source triangulation was used to ensure data validity. The findings reveal that all three videos follow a complete narrative structure (equilibrium, disruption, recognition, repair, and new equilibrium). Moreover, the videos have the potential to engage students through contextual visualization of folklore and strengthen listening skills via audio-visual support. They also contribute to character building and local value reinforcement. Challenges include limited technological access in schools, teachers' digital media competency gaps, and alignment with current curriculum especially the learning objectives. Therefore, the use of animated videos as learning media must be supported by policies, training, and comprehensive evaluation to ensure their effectiveness and sustainability in enhancing students' listening literacy.

Terkirim : 19 Agustus 2025; Revisi: 31 Agustus 2025; Diterbitkan: 16 September 2025

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét VI
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran menyimak memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi berbahasa siswa. Menyimak merupakan keterampilan reseptif yang dapat menjadi gerbang utama komunikasi, karena melalui kegiatan ini siswa pertama kali menerima dan memahami pesan sebelum mampu memberikan tanggapan. Dengan kemampuan menyimak yang baik, siswa dapat memahami instruksi pembelajaran, menangkap isi materi yang disampaikan guru, serta meningkatkan konsentrasi dan daya tangkap informasi. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat mengembangkan kemampuan ini secara optimal. Hal ini sejalan dengan gagasan dari Sukma & Saifudin (2021) bahwa kemampuan menyimak bagi siswa akan mempermudah mereka untuk menguasai keterampilan berbahasa lainnya dan membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan efektif.

Salah satu kendala utama dalam pembelajaran menyimak adalah keterbatasan media yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menyimak karena media yang digunakan bersifat nonvisual dan kurang kontekstual. Materi menyimak yang hanya mengandalkan teks yang dibacakan atau rekaman suara tanpa dukungan visual sering kali membuat siswa cepat kehilangan fokus dan kesulitan memahami makna dari bahan simakan secara utuh (Prihatin, 2017; Sukma & Saifudin, 2021; Handayani & Winarni, 2025). Hal ini menunjukkan perlunya adanya media pembelajaran yang menarik secara visual, multimodal, dan relevan secara budaya agar siswa lebih termotivasi dalam menyimak serta dapat mengaitkan hal yang mereka simak dengan pengalaman dan lingkungan sekitarnya.

Salah satu media pembelajaran menyimak yang menarik dan relevan—terutama untuk materi teks legenda—adalah video animasi dari saluran YouTube Gromore Studio Series. Saluran ini menyajikan cerita rakyat Nusantara—termasuk legenda-legenda lokal—dalam bentuk animasi yang berwarna, narasi yang mudah dipahami, serta dilengkapi unsur audio yang mendukung isi cerita. Karakter dalam video animasi digambarkan dengan ekspresi dan gerakan yang hidup, sehingga memudahkan siswa memahami alur cerita. Musik latar dan efek suara juga digunakan untuk menguatkan suasana dan emosi dalam cerita. Dengan durasi yang singkat tetapi padat, video animasi ini dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran menyimak di kelas.

Video animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu memadukan unsur visual dan audio sehingga dapat menjelaskan hal yang abstrak dengan jelas. Selain itu dengan perpaduan gambar, gerakan, warna, serta suara yang menarik, siswa lebih mudah memahami materi (Febiyanti & Muhroji, 2024). Keunggulan video animasi yaitu memadukan unsur audio-visual dinamis sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Animasi mampu menampilkan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui ilustrasi bergerak, warna, serta ekspresi visual yang menarik. Di sisi lain, video animasi dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi siswa untuk fokus dalam proses menyimak. Dengan sifatnya yang fleksibel, video animasi memiliki kelebihan dalam membangun pemahaman, daya ingat, serta keterlibatan emosional siswa selama kegiatan pembelajaran menyimak.

Tujuan pembelajaran menyimak materi legenda dengan memanfaatkan media video animasi yaitu mengidentifikasi struktur teks cerita dari legenda yang disimak dan meringkas isi legenda berdasarkan alur cerita yang disajikan dalam bentuk video animasi untuk SMA kelas X Fase E. Penyajian legenda melalui video animasi tidak hanya mempermudah siswa dalam menyimak alur cerita, tokoh, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, tetapi juga menumbuhkan minat mereka terhadap budaya lokal. Kombinasi antara narasi lisan dan gambar visual membuat media ini relevan untuk melatih keterampilan menyimak secara menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Cerita yang disampaikan dalam bentuk video animasi juga lebih mudah diingat karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. Senada dengan gagasan dari Cahyani, dkk. (2021) bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mengaktifkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

Legenda bertema ‘gunung’ dipilih dalam saluran YouTube Gromore Studio Series dipilih karena gunung memiliki makna simbolis yang kuat dalam kebudayaan lokal di

berbagai daerah di Indonesia. Gunung sering kali dianggap sebagai tempat suci, asal-usul kehidupan, atau lokasi peristiwa legendaris yang sarat nilai-nilai spiritual, sosial, dan moral. Menurut Purba, Hutauruk, & Halimatussakdiah dari hasil penelitiannya, legenda berlatar gunung memuat pesan tentang keberanian, pengorbanan, kesetiaan, dan hubungan manusia dengan alam (Purba dkk., 2024). Selain itu, gunung sebagai unsur geografis bersifat universal dan mudah dikenali oleh peserta didik, sehingga membantu mereka memahami konteks cerita secara lebih konkret. Melalui animasi bertema gunung, Gromore Studio Series tidak hanya menghadirkan hiburan visual, tetapi juga merepresentasikan kekayaan kearifan lokal yang penting untuk dikenalkan kepada generasi muda.

Video animasi produksi Gromore Studio Series akan dikaji secara futurologi untuk melihat media ini—khususnya yang memuat legenda tentang gunung—bisa menjadi media pembelajaran menyimak yang relevan di masa depan. Dalam kajian futurologi, media animasi dipandang sebagai bentuk transformasi pembelajaran dari konvensional ke arah digital, multimodal (menggunakan banyak cara penyampaian), dan tetap mempertahankan kearifan lokal. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya melihat animasi yang ada saat ini sebagai media alternatif menyimak, tetapi juga melihat peluangnya sebagai inovasi pendidikan di masa mendatang. Assya'bani (2017) mengungkapkan bahwa futurologi mengkaji kondisi masa depan, dengan berpijak pada realitas yang terjadi hari ini sebagai dasar pijakan.

Beberapa studi sebelumnya yang relevan turut menjadi landasan konseptual dalam penelitian ini yaitu penelitian dari Cahyani dkk. (2021) berjudul *Analisis Video Animasi YouTube Channel “Dongeng Kita” serta Kaitannya dengan Pembelajaran Cerita Rakyat di SMA*. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini dari saluran YouTube yang digunakan sebagai sumber data dan keterampilan berbahasa yang difokuskan (penelitian sebelumnya dibahas secara umum, sedangkan penelitian ini difokuskan dalam elemen menyimak). Sementara itu persamaannya pada objek kajian yaitu video animasi yang diteliti. Penelitian tersebut menjadi landasan bagi penelitian ini untuk mengkaji lebih jauh tentang penggunaan video animasi dari sumber yang berbeda dan difokuskan dalam pembelajaran menyimak dengan pendekatan futurologi.

Berikutnya penelitian Widyawati (2024) berjudul *Pola Penceritaan Kisah Asal-Usul Daerah Indonesia di Media Digital YouTube “Gromore Studio Series”*. Penelitian tersebut membahas tentang pola penceritaan kisah dalam video cerita rakyat tentang asal usul daerah di Indonesia di saluran Gromore Studio Series. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yaitu pada objek kajian yang sama video animasi cerita rakyat dari

saluran yang sama. Sementara itu perbedaannya pada tema video cerita rakyat yang dipilih, penelitian sebelumnya menggunakan tema asal-usul daerah sedangkan dalam penelitian ini memilih tema legenda 'gunung' di Indonesia yang dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran menyimak dalam perspektif futurologi. Penelitian kali ini merupakan penelitian lanjutan dalam memperdalam studi tentang video animasi dalam saluran Gromore Studio Series terutama dalam kajian futurologi sehingga menggali fungsinya dalam pembelajaran menyimak di masa depan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian berjudul *Analisis Naratif Legenda 'Gunung' dalam Video Animasi Gromore Studio Series: Kajian Futurologi terhadap Media Alternatif Pembelajaran Menyimak* bertujuan untuk menganalisis struktur naratif dalam video animasi legenda 'gunung' yang diproduksi oleh Gromore Studio Series. Lalu, mengkaji potensi dan tantangan penggunaan video animasi tersebut sebagai media pembelajaran menyimak untuk siswa jenjang SMA, terutama di masa mendatang. Sementara itu, manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu memberikan kontribusi terhadap kajian naratif dalam video animasi tentang cerita rakyat. Selain itu, menambah literatur dalam bidang analisis naratif, media pembelajaran, dan kajian futurologi pendidikan. Berikutnya manfaat praktis dari penelitian ini yaitu bagi guru dapat menjadi referensi dalam memilih dan menggunakan media video animasi untuk melatih keterampilan menyimak yang kontekstual dan menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian analisis naratif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penafsiran makna dari struktur cerita legenda dalam video animasi serta penilaian potensi media tersebut sebagai sarana pembelajaran menyimak berbasis kearifan lokal. Selanjutnya kajian futurologi digunakan untuk memproyeksikan potensi video animasi sebagai media pembelajaran menyimak di masa depan, sejalan dengan perkembangan pendidikan digital. Hal ini senada dengan penelitian Mare, dkk. (2022) yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori analisis naratif. Analisis naratif digunakan untuk mengkaji struktur cerita dari sebuah karya.

Sumber data utama dalam penelitian ini yaitu video animasi bertema legenda gunung produksi Gromore Studio Series yang diunggah di platform YouTube. Penelitian ini menggunakan tiga video sebagai sumber data utama, yaitu *Legenda Gunung Merapi*, *Legenda Gunung Kelud*, dan *Asal-Usul Gunung Arjuna*. Pemilihan ketiga video tersebut sekaligus menjadi keterbatasan penelitian, karena data yang dianalisis hanya terbatas

pada ketiga legenda tersebut dan belum mencakup cerita rakyat atau video animasi lainnya. Data primer berupa narasi verbal dan visual yang terdapat dalam video animasi yang menggambarkan struktur naratif Todorov. Sementara itu data sekunder berupa literatur terkait teori naratif dari Tzvetan Todorov, media pembelajaran menyimak, dan referensi kajian futurologi pendidikan.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik menyimak secara berulang video animasi legenda yang menjadi sumber data. Kemudian, mencatat tahapan naratif yang relevan di dalam video. Kajian literatur melalui studi pustaka terhadap teori naratif, media digital dalam pembelajaran menyimak, dan pendekatan futurologi. Instrumen penelitian menggunakan instrumen analisis naratif yang disusun berdasarkan teori Tzvetan Todorov. Menurut Taum (2018) Todorov menggunakan istilah naratologi untuk merujuk pada analisis struktural bagian-bagian cerita untuk mengungkap fungsi dan hubungan antarbagiannya. Todorov mendefinisikan cerita sebagai "apa yang diceritakan" (apa yang dinarasikan). Cerita yang diceritakan biasanya berupa rangkaian kronologis tema, motif, dan alur cerita. Alur menyajikan hubungan logis dan kausal suatu cerita. Instrumen analisis naratif sesuai teori Todorov dijelaskan dalam Tabel 1.

No	Tahap Naratif	Indikator
1	<i>Equilibrium</i>	Kondisi awal tokoh dan dunia cerita sebelum konflik muncul. Keadaan normal dan stabil sebelum gangguan muncul.
2	<i>Disruption</i>	Peristiwa yang memicu masalah atau konflik. Muncul gangguan atau konflik yang merusak keseimbangan.
3	<i>Realisation</i>	Tokoh menyadari adanya masalah atau konflik yang harus dihadapi. Tokoh mulai sadar dan mengenali gangguan yang terjadi.
4	<i>Repair</i>	Upaya tokoh dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah. Tokoh melakukan usaha untuk mengatasi dan memperbaiki masalah/gangguan.
5	<i>Restoration (New Equilibrium)</i>	Situasi setelah masalah terselesaikan. Terjadi pemulihan kondisi baru yang stabil atau harmonis sebagai penutup cerita.

Tabel 1. Instrumen Analisis Naratif sesuai Teori Tzvetan Todorov

Berikutnya, teknik analisis dilakukan melalui langkah-langkah (a) reduksi data dengan memilah bagian video yang relevan dengan struktur naratif dan aspek pembelajaran menyimak. (b) Penyajian data yaitu menyusun data ke dalam tabel naratif berdasarkan teori Tzvetan Todorov. (c) Penafsiran data dengan cara menafsirkan makna dari struktur cerita serta kaitan media terhadap kebutuhan pembelajaran menyimak. (d) Proyeksi futurologis dilakukan untuk melihat peluang penggunaan animasi berbasis lokal sebagai media pembelajaran di masa depan. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber yaitu membandingkan data yang diperoleh dari sumber video dengan kajian pustaka dari berbagai referensi. Menurut Alfansyur & Mariyani (2020) bahwa dalam triangulasi sumber, peneliti melakukan *cross check* data

hasil dari sumber video yang diperoleh dengan sumber lain untuk mencari dan menggali kebenaran informasi yang telah didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji tentang struktur naratif video animasi legenda 'gunung' dalam saluran Gromore Studio Series di platform YouTube berdasarkan teori Tzvetan Todorov. Selain itu, potensi dan tantangan penggunaan video animasi tersebut sebagai media pembelajaran menyimak dikaji secara futurologi. Kajian ini dilakukan karena media animasi relevan dalam mendukung pembelajaran digital yang menarik dan bermakna. Legenda yang diangkat mengandung nilai budaya lokal yang penting untuk dikenalkan kepada generasi muda melalui media video. Penelitian tidak hanya menelaah alur cerita secara struktural, tetapi juga menilai peluang penggunaan media animasi sebagai bagian dari inovasi pendidikan masa depan. Berikut ini pemaparan lebih lanjut tentang kedua hal tersebut.

Struktur Naratif Video Animasi Legenda 'Gunung' dalam Saluran Gromore Studio Series

Tahap Equilibrium

Dalam teori naratif Tzvetan Todorov, cerita diawali dengan tahap *equilibrium* atau keadaan seimbang, yaitu situasi awal yang stabil sebelum muncul konflik. Tahap ini menggambarkan kehidupan tokoh dalam keadaan normal atau tanpa gangguan. *Equilibrium* juga dapat berupa kondisi awal dalam sebuah cerita ketika tokoh utama hidup dalam situasi yang tenang, stabil, dan belum menghadapi masalah apa pun. Hal ini merupakan latar awal yang menggambarkan rutinitas atau kehidupan normal tokoh sebelum munculnya gangguan atau konflik. Pada tahap ini, tidak ada ketegangan atau perubahan besar yang mengganggu kehidupan tokoh. Hal ini senada dengan gagasan dari Taum (2018) dari hasil penelitiannya bahwa *equilibrium* mengacu pada suatu keadaan keseimbangan yaitu sebuah kondisi awal yang dialami oleh tokoh dan terjadi sesuai dengan rutinitas atau kehidupan normalnya.



Gambar 1. Cuplikan Empu Rama dan Empu Pamadi Membuat Keris

Video animasi *Legenda Gunung Merapi* diawali dengan adegan saat Empu Rama dan Empu Pamadi di pondok kayu mereka membuat dan menempa keris di atas tungku peleburan besi tradisional sehingga menimbulkan asap putih yang membumbung tinggi ke angkasa.

Pada video *Legenda Gunung Merapi*, keadaan *equilibrium* digambarkan melalui aktivitas Empu Rama dan Empu Pamadi yang sedang membuat keris. Secara naratif, kegiatan tersebut memang menunjukkan situasi normal sebelum konflik. Namun, secara simbolis, adegan ini menegaskan bahwa kehidupan masyarakat Jawa pada masa itu erat kaitannya dengan spiritualitas dan benda pusaka sebagai sumber kekuatan serta legitimasi sosial. Dengan demikian, *equilibrium* dalam cerita ini bukan sekadar “kehidupan sehari-hari” dua empu, tetapi juga menandai pentingnya keris sebagai pusaka yang dibuat dengan kekuatan tertentu.



Gambar 2. Cuplikan Keadaan Awal Tokoh Putri Diyah Ayu Pusparini

Video animasi *Legenda Gunung Kelud*, dibuka dengan adegan saat Putri Diyah Ayu Pusparini anak dari Prabu Brawijaya yang berkuasa di Majapahit belum ingin menikah sehingga menolak setiap lamaran yang datang kepadanya. Sementara itu, Prabu Brawijaya (ayahnya) merasa gelisah karena memikirkan masa depan putrinya dan kerajaannya. Putri Diyah Ayu Pusparini digambarkan begitu cantik hingga terkenal ke seluruh penjuru negeri sehingga banyak pemuda yang ingin meminangnya, tetapi putri itu masih belum ingin menikah.

Sementara itu dalam *Legenda Gunung Kelud*, *equilibrium* ditunjukkan oleh kehidupan Putri Diyah Ayu Pusparini yang menolak lamaran dari para pemuda. Adegan ini pada mulanya tampak sederhana sebagai rutinitas pribadi seorang putri. Namun, jika ditelaah lebih dalam, sikap sang putri mencerminkan pertentangan antara kehendak pribadi dengan tuntutan sosial-politik dalam sistem kerajaan Majapahit. *Equilibrium* di sini mengandung lapisan makna: di satu sisi, kehidupan pribadi putri tampak normal dan stabil, tetapi di sisi lain sudah tersirat potensi konflik antara keinginan individu dan ekspektasi keluarga kerajaan. Dengan demikian, tahap *equilibrium* dalam cerita ini sebenarnya menyimpan potensi ketidakseimbangan yang akan berkembang menjadi konflik lebih besar.



Gambar 3. Cuplikan Tokoh Arjuna yang Sering Melakukan Tapa

Video animasi berjudul *Asal-Usul Gunung Arjuna*, diawali dengan kehidupan Arjuna—seorang tokoh utama yang dikenal sebagai kesatria yang senang bertapa. Ia tekun dalam bertapa untuk menambah kesaktiannya. Ia diceritakan bertapa di puncak sebuah gunung yang suasananya sejuk dan sepi karena jauh dari pemukiman penduduk. Saat bertapa, Arjuna bersila di atas batu besar sambil menutup mata dan memusatkan pikirannya untuk melakukan semedi.

Asal-Usul Gunung Arjuna menggambarkan *equilibrium* melalui kegiatan bertapa yang dilakukan Arjuna. Pada tataran naratif, ini adalah kondisi yang stabil dan harmonis. Namun, kesendirian Arjuna di puncak gunung sesungguhnya menekankan nilai spiritualitas dan pencarian kesaktian yang sangat dijunjung tinggi dalam tradisi Jawa. Dengan demikian, *equilibrium* tidak hanya menampilkan ketenangan, tetapi juga menekankan sisi spiritual tokoh yang akan membentuk arah konflik berikutnya.

Dalam ketiga video animasi legenda gunung, tahap *equilibrium* digambarkan secara jelas dengan menampilkan rutinitas atau kondisi normal tokoh utama sebelum gangguan muncul. Dari ketiga legenda tersebut, terlihat bahwa tahap *equilibrium* memiliki peran penting dalam membangun alur naratif, yaitu memberikan gambaran awal tentang latar, suasana, dan rutinitas tokoh. Kehidupan normal tokoh di awal cerita menjadi landasan untuk menegaskan adanya perubahan ketika konflik mulai hadir. Dengan demikian, *equilibrium* tidak hanya sekadar pengantar cerita, tetapi juga menjadi pijakan naratif yang menegaskan perbedaan antara kondisi awal yang stabil dengan situasi selanjutnya yang penuh ketegangan. Senada dengan gagasan dari Kristianto, dkk. (2022) bahwa pada umumnya, sebuah narasi dimulai dengan menggambarkan situasi yang normal, tertib, dan seimbang.

Tahap *equilibrium* dalam sebuah cerita berfungsi sebagai titik awal naratif yang menggambarkan kehidupan tokoh dalam keadaan stabil sebelum munculnya konflik. Pada tahap ini, penonton diperkenalkan dengan tokoh, latar, serta rutinitas kehidupan yang masih berjalan normal. Menurut Lestari, pendahuluan cerita berperan dalam membangun kesan pertama yang akan memengaruhi keinginan penonton untuk terus mengikuti bagian selanjutnya (Lestari, dkk., 2023). Kehadiran *equilibrium* penting untuk membangun konteks cerita agar alur berikutnya lebih mudah dipahami dan menarik

perhatian penonton atau pembaca cerita. Selain itu, menciptakan kontras yang jelas antara kondisi awal yang tenang dengan ketidakseimbangan yang terjadi setelah konflik muncul. Dengan demikian, *equilibrium* menjadi landasan utama yang mengarahkan perkembangan alur, sehingga cerita tersusun secara runtut, logis, dan menarik bagi penikmatnya.

Tahap Disruption

Disruption atau gangguan merupakan tahap kedua dalam struktur naratif menurut Todorov. Tahap ini terjadi setelah keadaan awal yang seimbang (*equilibrium*). Pada tahap ini, muncul peristiwa atau konflik yang mengganggu keseimbangan tersebut. Gangguan ini bisa berupa masalah, ancaman, atau kejadian tidak terduga yang mengubah situasi tokoh utama dan mendorong jalannya cerita. *Disruption* menjadi titik awal perubahan dan tantangan yang harus dihadapi tokoh dalam mencapai penyelesaian. Menurut Mare, dkk. (2022) *disruption* dalam pandangan Todorov dapat dimaknai sebagai gangguan atau kekacauan menuju adanya konflik yang terdapat dalam cerita meliputi kehebohan ataupun keterlibatan tokoh dalam berbagai situasi.



Gambar 4. Cuplikan Konflik antara Para Empu dan Para Dewa karena Penolakan Pindah ke Lokasi Lain

Konflik dalam video animasi *Legenda Gunung Merapi* terjadi ketika Batara Narada dan Dewa Penyarikan turun dari kahyangan untuk mencari lokasi baru bagi Gunung Jamurdipa. Saat mereka mengamati letak Gunung Jamurdipa dari langit, gunung tersebut menyebabkan Pulau Jawa menjadi miring, sehingga keseimbangan alam terganggu. Sementara itu, para dewa ingin memindahkan gunung itu ke lokasi lain, yang kebetulan lokasi baru itu terdapat pondok Empu Rama dan Empu Pamadi untuk membuat keris pusaka. Gangguan semakin memuncak saat mereka menemui Empu Rama dan Empu Pamadi yang menolak dipindahkan dari tempat tinggalnya karena takut kualitas keris mereka menurun.

Dalam *Legenda Gunung Merapi*, pertentangan antara dewa serta Empu Rama dan Empu Pamadi memunculkan konflik kepentingan kosmis (keseimbangan alam) dengan kepentingan manusia (pekerjaan empu). Pertentangan ini menunjukkan benturan antara otoritas dewa dan keberanian manusia dalam mempertahankan hak serta martabatnya. *Disruption* di sini tidak hanya berupa gangguan ruang fisik, tetapi juga refleksi tentang ketegangan relasi antara manusia dan dewa.



Gambar 5. Cuplikan Lembu Suro Menjadi Pemenang Sayembara, Putri Sedih Melihatnya dan Meninggalkan Lokasi Sayembara

Konflik dalam video animasi berjudul *Legenda Gunung Kelud* terjadi saat Prabu Brawijaya menyelenggarakan sayembara untuk memilih calon suami bagi putrinya. Sayembara ini diikuti oleh seluruh pemuda di segala penjuru negeri, tak terkecuali seorang pemuda yang berkepala lembu tetapi berbadan manusia. Sayembara dilakukan dengan syarat siapa pun pemuda yang dapat merentangkan Busur Kiai Garudayaksa dan mengangkat Gong Kiai Sekardelima akan menikahi Putri Diyah Ayu Pusparini. Tak disangka, pemuda berkepala lembu dan berbadan manusia bernama Lembu Suro menjadi pemenang sayembara tersebut.

Pada *Legenda Gunung Kelud*, gangguan ditandai dengan kemenangan Lembu Suro dalam sayembara. Konflik yang muncul bukan hanya masalah pernikahan, tetapi juga menyangkut kehendak pribadi, status sosial, dan keadilan dalam adat. Ketidakcocokan antara keinginan Putri Diyah Ayu Pusparini dan hasil sayembara memperlihatkan adanya krisis nilai: apakah adat istiadat (yang menuntut kepatuhan pada aturan sayembara) harus diikuti sepenuhnya, ataukah suara hati dan kehendak pribadi berhak dipertimbangkan. *Disruption* di sini lebih menekankan pada benturan antara sistem sosial dengan keinginan individual.



Gambar 6. Cuplikan Arjuna yang Bertapa Menimbulkan Kekuatan Besar sehingga Mengganggu Keseimbangan Alam dan Kahyangan

Dalam video animasi *Asal-usul Gunung Arjuna* konflik mulai terjadi saat Arjuna—seorang kesatria—yang sedang bertapa, menguatkan kesaktiannya secara ekstrem hingga tubuhnya memancarkan sinar yang memiliki kekuatan luar biasa. Hal ini mengusik keseimbangan alam dan kahyangan. Kahyangan Suralaya—kahyangan tempat para dewa—berguncang hebat. Lalu, Kawah Candradimuka mendidih dan menyemburkan muntahan lahar. Selain itu, petir menggelegar hebat di siang hari, tanpa hujan. Sementara itu, puncak gunung tempat Arjuna bertapa terangkat hingga hampir menyentuh langit. Para dewa dan sesepuh kahyangan mulai merasa terganggu atas kekuatan Arjuna yang luar biasa.

Sementara itu, *Asal-Usul Gunung Arjuna* menghadirkan *disruption* dalam bentuk kekacauan kosmik akibat kekuatan spiritual Arjuna yang berlebihan. Pertapaan Arjuna

yang ekstrem menimbulkan ketidakseimbangan, bahkan mengancam stabilitas kahyangan. Konflik yang muncul memperlihatkan bahwa kesaktian yang melampaui batas dapat menimbulkan ancaman, bukan hanya bagi manusia tetapi juga bagi dunia para dewa. *Disruption* ini dapat dimaknai sebagai kritik budaya bahwa pencarian kekuatan atau ambisi yang berlebihan, meskipun dilakukan dengan niat spiritual, tetap membawa konsekuensi negatif bagi tatanan alam semesta.

Dari ketiga video animasi legenda gunung terlihat bahwa gangguan dalam tahap *disruption* tidak hanya hadir sebagai masalah kecil, tetapi juga menyangkut aspek yang luas, seperti keseimbangan alam, ketertiban sosial, dan kekuatan spiritual. Tahap *disruption* tidak hanya berperan sebagai pemicu konflik, tetapi juga sebagai cermin nilai budaya dan pandangan hidup masyarakat yang meyakinkannya. Konflik yang muncul berhubungan dengan keseimbangan kosmis, sosial, maupun spiritual. Dengan kata lain, *disruption* dalam ketiga video animasi legenda gunung menegaskan bahwa setiap ketidakseimbangan yang muncul adalah bagian penting dari perjalanan tokoh menuju perubahan. Sejalan dengan gagasan Lestari, dkk. bahwa *disruption* merupakan fase munculnya gangguan, baik berupa peristiwa maupun tindakan tokoh yang merusak/mengganggu keseimbangan sehingga terjadi perubahan signifikan (Lestari, dkk., 2023). Selain itu, menyiratkan pesan moral bahwa keseimbangan hidup harus dijaga, karena gangguan terhadapnya akan selalu menimbulkan konsekuensi besar.

Tahap Recognition

Tahap selanjutnya adalah *recognition*. Dalam teori naratif Tzvetan Todorov, tahap *recognition* (penyadaran) atau ada pula yang menyebutnya *realization* adalah momen ketika tokoh menyadari bahwa telah terjadi gangguan terhadap keseimbangan awal. Tahap ini cukup penting karena menunjukkan bahwa tokoh mulai memahami adanya masalah atau perubahan dalam situasinya, yang akan mendorong mereka untuk bertindak mengatasi gangguan tersebut. Secara sederhana, *recognition* adalah saat tokoh dalam cerita atau pihak terkait menyadari bahwa keadaan tidak lagi normal, dan ada sesuatu yang harus dihadapi atau diperbaiki. Sejalan dengan gagasan Anindya, dkk. (2019) *recognition* merupakan fase saat tokoh dalam cerita menyadari adanya gangguan. Sementara itu, Agustian (2018) memperjelas bahwa pada tahap *recognition* biasanya gangguan semakin besar dirasakan dan menjadi pemicu menuju klimaks.



Gambar 7. Cuplikan Kedua Empu Menyadari Mereka Tidak Bisa Berpindah Tempat Tinggal untuk Menjamin Kualitas Keris

Empu Rama dan Empu Pamadi menyadari bahwa jika mereka dipindahkan, maka kualitas keris buatan mereka akan menurun, karena tempat tinggal mereka memiliki nilai spiritual dan material yang mendukung proses pembuatan keris. Oleh karena itu, mereka melawan saat kedua dewa (Batara Narada dan Dewa Penyarikan) memaksa mereka untuk pindah. Mereka siap untuk mempertahankan tempat tinggal mereka.

Dalam *Legenda Gunung Merapi*, tahap *recognition* ditandai dengan kesadaran Empu Rama dan Empu Pamadi bahwa kualitas keris tidak akan sama bila mereka dipindahkan. Bagi keduanya, tempat tinggal bukan hanya sekadar lokasi, melainkan ruang yang memiliki dimensi spiritual dan material. Penolakan mereka terhadap perintah dewa memperlihatkan adanya kesadaran kritis mengenai hubungan manusia, alam, dan pusaka. Dari sisi budaya Jawa, keris tidak hanya benda fisik, tetapi juga simbol legitimasi sosial dan spiritual yang tidak bisa dilepaskan dari konteks tempat dan ritual. Dengan demikian, tahap *recognition* di sini menegaskan perlawanan terhadap intervensi eksternal (dewa) serta mengungkap makna kosmologis bahwa manusia dan alam tidak dapat dipisahkan.



Gambar 8. Cuplikan Putri Menyadari Nasibnya yang Akan Menikah dengan Lembu Suro

Putri Diyah Ayu Pusparini menyadari bahwa dia akan menikah dengan Lembu Suro (pemuda berkepala lembu berbadan manusia) yang telah memenangkan sayembara yang diselenggarakan oleh ayahnya. Putri menangis meratapi nasibnya selama berhari-hari setelah sayembara itu selesai dilaksanakan. Bahkan, dia mengurung diri di dalam kamarnya. Namun setelah dia memperoleh nasihat dari pengasuhnya, dia sadar untuk membuat satu persyaratan lagi yang cukup berat kepada Lembu Suro untuk membuat sumur di puncak Gunung Kelud sebagai cara menolak Lembu Suro secara tak langsung.

Pada *Legenda Gunung Kelud*, tahap *recognition* muncul ketika Putri Diyah Ayu Pusparini menyadari nasibnya harus menikah dengan Lembu Suro. Tangisan dan keputusannya untuk mengurung diri di kamar bukan hanya ekspresi emosional, tetapi cerminan konflik antara kehendak pribadi dengan keputusan politik ayahnya. Kesadaran putri untuk mengajukan persyaratan baru (membangun sumur di puncak Gunung Kelud) menjadi strategi simbolis untuk menolak tanpa melawan secara langsung. Hal ini memperlihatkan cara tokoh perempuan dalam cerita rakyat sering digambarkan berada di posisi lemah, tetapi tetap diberi kesempatan menunjukkan kecerdikan dan strategi halus untuk bertindak. *Recognition* pada cerita ini tidak hanya menyadarkan tokoh terhadap masalah pribadinya, tetapi juga mengungkap pola relasi kuasa patriarkis dalam struktur sosial kerajaan Majapahit.



Gambar 9. Cuplikan Batara Narada Mengetahui dan Menyadari Penyebab Gangguan yang Terjadi di Bumi dan Kahyangan

Batara Narada diminta oleh Batara Guru turun ke bumi untuk menyelidiki penyebab gangguan yang terjadi. Batara Narada mengetahui dan menyadari bahwa gangguan yang terjadi di kahyangan dan di bumi karena kekuatan Arjuna saat bertapa. Ia lalu menghampiri Arjuna dan membujuk Arjuna untuk menghentikan tapa bratanya. Namun, Arjuna tidak mau menghentikan pertapaannya karena dia khawatir dewa tidak akan memberikan tambahan kesaktian pada dirinya. Jadi dalam tahapan ini Batara Narada menyadari penyebab gangguan yang terjadi di bumi dan kahyangan.

Dalam *Asal-usul Gunung Arjuna*, tahap *recognition* saat Batara Narada menyadari bahwa gangguan di bumi dan kahyangan bersumber dari tapa brata Arjuna. Kesadaran ini tidak hanya berfungsi sebagai penjelas alur, tetapi juga mencerminkan pesan bahwa ambisi pribadi yang berlebihan dapat mengganggu keseimbangan semesta alam. Arjuna yang menolak menghentikan pertapaannya menunjukkan ketekunan spiritual, tetapi sekaligus menyingkap sisi egosentris saat kepentingan pribadi ditempatkan di atas harmoni alam dan tatanan sosial. Dengan demikian, tahap ini dapat dipahami sebagai kritik terhadap pencarian kesaktian yang tidak diimbangi kebijaksanaan, serta menegaskan peran Narada sebagai mediator antara kepentingan dewa dan ambisi manusia.

Secara keseluruhan, tahap *recognition* dalam tiga video animasi tersebut telah memperlihatkan tentang kesadaran para tokoh sehingga memengaruhi jalannya cerita. Menurut penelitian Ananta & Andini, fase *recognition* adalah tahap ketika tokoh mulai sadar akan gangguan yang semakin besar dan signifikan. Pada tahap ini, konflik utama mencapai puncaknya dan berdampak kuat pada jalannya cerita (Ananta & Andini, 2024). Tahapan ini juga mencerminkan nilai budaya dalam legenda: perlawanan terhadap intervensi eksternal (Merapi), strategi perempuan menghadapi tekanan sosial (Kelud), dan tegangan antara spiritualitas dengan ambisi pribadi (Arjuna). Hal ini menunjukkan bahwa analisis naratif Todorov dapat diperdalam melalui pendekatan kritis yang membaca makna budaya dan sosial di balik kesadaran tokoh.

Tahap Repair

Tahap *repair* biasanya ditandai dengan munculnya sosok yang berupaya untuk mengembalikan kondisi semula (Amalia, dkk., 2023). Sementara itu Anindya, dkk. menambahkan bahwa pada tahap *repair the damage*, tokoh dalam cerita mulai berusaha mencari solusi agar dapat segera menyelesaikan permasalahan atau gangguan yang muncul (Anindya, dkk., 2019). *Repair* atau usaha pemulihan merupakan fase ketika tokoh-tokoh dalam cerita berusaha mengatasi gangguan (*disruption*) yang telah disadari (*recognition*) sebelumnya. Hal ini menjadi inti dari konflik naratif, sehingga tindakan nyata dilakukan untuk memulihkan keadaan atau menciptakan solusi atas masalah yang muncul. Ciri-ciri tahap *repair* antara lain, (1) tokoh utama atau tokoh penting mulai mengambil keputusan atau bertindak untuk mengatasi masalah; (2) dapat berupa pertarungan, negosiasi, perjalanan, pencarian, atau aksi penyelesaian konflik; (3) tahap ini mengarah pada puncak cerita (klimaks) sebelum menuju akhir.



Gambar 10. Gunung Jamurdipa Dipindahkan, Menimpa Empu Rama dan Empu Pamadi

Batara Narada dan Dewa Penyarikan melaporkan kegagalan mereka kepada Batara Guru setelah upaya negosiasi dan pertarungan sengit dengan kedua empu tidak berhasil. Batara Guru kemudian tetap memerintahkan agar Gunung Jamurdipa dipindahkan ke tengah Pulau Jawa tanpa persetujuan dari para empu. Dalam pelaksanaannya, gunung tersebut akhirnya menimpa Empu Rama dan Empu Pamadi, yang membuat keduanya terperangkap di dalamnya.

Dalam *Legenda Gunung Merapi*, *repair* dilakukan melalui tindakan Batara Guru yang tetap memindahkan Gunung Jamurdipa ke tengah Pulau Jawa meskipun kedua empu menolak. Keputusan ini menghasilkan konsekuensi tragis: Empu Rama dan Empu Pamadi tertimbun di dalam gunung. Tindakan Batara Guru telah menyelesaikan masalah ketidakseimbangan Pulau Jawa yang miring, tetapi peristiwa ini mencerminkan dominasi kekuasaan dewa atas manusia. *Repair* di sini tidak mengutamakan kompromi, melainkan menegaskan bahwa kehendak dewa bersifat mutlak meski harus mengorbankan manusia demi keseimbangan alam. Hal ini menunjukkan bahwa otoritas spiritual sering diutamakan, sedangkan kepentingan individu diabaikan.



Gambar 11. Prabu Brawijaya Menggagalkan Upaya Lembu Suro dengan Menimbun Lembu Suro di dalam Sumur

Lembu Suro menyanggupi persyaratan putri untuk membuat sumur di puncak Gunung Kelud hanya dalam waktu semalam. Saat Lembu Suro menggali sumur, Putri Diyah Ayu Pusparini khawatir Lembu Suro akan berhasil memenuhi syaratnya dan dia harus menerima pinangannya. Dia meminta ayahnya untuk menggagalkan Lembu Suro. Prabu Brawijaya memenuhi keinginan anaknya. Dia meminta para pengawalnya untuk menimbun Lembu Suro hidup-hidup dengan menggunakan bebatuan besar di dalam sumur yang sedang digalinya tersebut. Lembu Suro pun terkubur di dalam sumur tersebut. Dia menyerukan sumpah serapah dari dalam dasar Gunung Kelud karena ketidakadilan yang menimpanya.

Pada *Legenda Gunung Kelud*, tahap *repair* dilakukan oleh Prabu Brawijaya dengan menimbun Lembu Suro di sumur galiannya. Tindakan ini memang menyelamatkan putrinya dari pernikahan yang tidak diinginkan, tetapi juga memunculkan kutukan abadi dari Lembu Suro. Sesuai dengan hasil penelitian dari Mulyaningtyas, dkk. bahwa legenda Gunung Kelud selalu terkait dengan kisah Lembu Suro yang membuat sumur di puncak gunung demi meminang sang putri. Namun ia justru dikubur hidup-hidup karena pinangannya ditolak, dan sebelum mati ia melontarkan sumpah serapah. (Mulyaningtyas, dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kekuasaan raja dipakai untuk kepentingan keluarga, meskipun caranya tidak adil. Penyelesaian ini bukanlah jalan damai, melainkan menimbulkan masalah baru berupa sumpah serapah. Jadi tampak bahwa konflik dalam cerita rakyat ini diselesaikan dengan cara keras dan menekan, bukan dengan musyawarah atau jalan yang adil.



Gambar 12. Batara Semar dan Batara Togok Memindahkan Puncak Gunung Tempat Pertapaan Arjuna ke Tempat Lain dengan Cara Melemparnya

Batara Narada menggunakan segala cara untuk menghentikan tapa brata yang Arjuna lakukan. Pertama, Batara Narada mengirim tiga bidadari cantik untuk menggoda dan merayu Arjuna agar mengakhiri semedinya. Namun hasilnya nihil, Arjuna tetap berlanjut melakukan semedi. Kedua, ia mengirim beberapa setan yang paling ganas untuk menghentikan pertapaan Arjuna. Namun tetap tidak berhasil. Ketiga, ia mengirim seekor naga raksasa yang suka memakan orang-orang sakti. Namun tetap gagal, bahkan naga itu terluka dan akhirnya pergi meninggalkan Arjuna yang masih bertapa. Akhirnya, Batara Narada meminta bantuan dari pengasuh Arjuna yaitu Batara Semar untuk menghentikan semedi Arjuna. Batara Semar menyanggupi membantu Batara Narada. Batara Semar mengajak saudaranya Batara Togok berusaha untuk menghentikan pertapaan Arjuna dengan memindahkan lokasi pertapaan Arjuna (dengan cara melemparnya ke tempat lain).

Dalam *Asal-usul Gunung Arjuna*, tahap *repair* ditunjukkan lewat berbagai cara Batara Narada menghentikan tapa brata Arjuna, mulai dari menggoda dengan bidadari, mengirim setan, hingga menghadirkan naga raksasa. Semua usaha itu gagal, sampai akhirnya Batara Semar dan Togok turun tangan dengan memindahkan Arjuna. Hal ini menunjukkan konflik yang lebih berlapis. Sementara itu dari segi pesan, penyelesaian ini menggambarkan bahwa keseimbangan alam hanya bisa pulih lewat peran tokoh pengasuh seperti Semar, yang melambangkan kebijaksanaan. Artinya, konflik tidak cukup diselesaikan dengan kekerasan atau kekuasaan, tetapi juga dengan hadirnya penengah atau peredam ketegangan. Ia hadir untuk menenangkan situasi, mencegah konflik semakin besar, dan mengarahkan pada penyelesaian dengan kebijaksanaan, bukan kekerasan.

Tahap *repair* merupakan fase untuk memperbaiki gangguan dan memulihkan keadaan. Berbagai usaha dilakukan untuk mengembalikan keteraturan (Ikhwan, dkk., 2025). Secara keseluruhan, tahap *repair* dalam ketiga video animasi memperlihatkan tiga cara berbeda dalam menyelesaikan konflik: dengan kekuasaan dewa (Merapi), dengan tindakan keras dari raja (Kelud), dan dengan kebijaksanaan tokoh penengah (Arjuna). Perbedaan ini menunjukkan bahwa penyelesaian dalam cerita rakyat bukan hanya soal alur cerita, tetapi juga menggambarkan cara pandang masyarakat tentang hubungan antara kekuasaan, keadilan, dan keseimbangan alam.

Tahap Restoration (New Equilibrium)

Restoration dikenal pula dengan tahapan *new equilibrium* dapat diartikan sebagai pemulihan menuju keseimbangan baru. Tahap ini merupakan fase akhir dalam struktur naratif menurut Tzvetan Todorov. Pada tahap ini, masalah utama telah diselesaikan, dan cerita kembali mencapai keadaan stabil—meskipun tidak selalu sama seperti kondisi awal. Ciri-ciri tahap *new equilibrium* dapat ditandai dengan (1) konflik telah diatasi, meski mungkin dengan konsekuensi tertentu. (2) Dunia atau keadaan tokoh mengalami perubahan, baik menjadi lebih baik atau sebaliknya. (3) Cerita bisa berakhir dengan kemenangan, kekalahan, atau transformasi (perubahan). Anindya dkk. (2019) menyebut *back to quilibrium* merupakan babak terakhir dari suatu narasi, kekacauan yang muncul pada babak kedua diselesaikan sehingga keteraturan bisa dipulihkan.



Gambar 13. Gunung Jamurdipa Berubah Nama Menjadi Gunung Merapi

Gunung Jamurdipa berhasil dipindahkan, terciptalah keseimbangan baru. Pulau Jawa kembali stabil dan tidak miring, seperti sebelumnya. Gunung Jamurdipa setelah dipindahkan berubah nama menjadi Gunung Merapi. Namun, dua empu sakti yaitu Empu Rama dan Empu Pamadi kini berada di dalam gunung, dan asap putih yang keluar dari puncak Gunung Merapi dipercaya berasal dari tungku mereka yang masih menyala.

Tahap *new equilibrium* dalam *Legenda Gunung Merapi* menunjukkan bahwa keseimbangan baru disertai adanya konsekuensi. Pulau Jawa memang kembali stabil setelah Gunung Jamurdipa dipindahkan, tetapi dua empu sakti harus terperangkap di dalam gunung. Keyakinan bahwa asap putih Merapi berasal dari tungku mereka yang masih menyala menegaskan bahwa gunung dipandang sebagai entitas hidup dengan “napas” spiritual. Hal ini mencerminkan pandangan masyarakat Jawa bahwa pemulihan keseimbangan alam tidak lepas dari pengorbanan manusia serta hubungan antara manusia, alam, dan kekuatan supranatural.



Gambar 14. Prabu Brawijaya Menyelenggarakan Larung Sesaji di Kawah Gunung Kelud untuk Menghindari Erupsi

Sebelum tewas, Lembu Suro mengucapkan sumpah serapah, bahwa ia akan membalas dendam dan menenggelamkan wilayah Kediri dengan lahar panas dari gunung. Untuk mencegah malapetaka itu, Prabu Brawijaya membuat Gunung Pegat sebagai tanggul penahan aliran lahar dan memerintahkan agar larung sesaji dilakukan secara rutin di kawah Gunung Kelud sebagai bentuk penghormatan sekaligus penetralisir kutukan. Dengan upaya itu, masyarakat kembali hidup dalam suasana damai meskipun tetap waspada.

Tahap *new equilibrium* dalam *Legenda Gunung Kelud* memperlihatkan bahwa keseimbangan baru tercipta bukan melalui penghapusan total konflik, melainkan melalui kompromi antara manusia dan kekuatan supranatural. Prabu Brawijaya membangun Gunung Pegat sebagai tanggul penahan lahar serta menetapkan tradisi larung sesaji sebagai bentuk penghormatan dan penetralisir kutukan Lembu Suro. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Jawa memandang bencana alam tidak semata-mata sebagai gejala fisik, tetapi juga terkait dengan dimensi spiritual yang harus dijaga lewat ritual. Kisah ini juga mengungkap bahwa dalam masyarakat tradisional meyakini kekuatan dunia gaib, sehingga manusia dituntut untuk hidup harmonis dengan alam melalui praktik simbolis seperti sesaji. Namun, keseimbangan yang lahir tetap bersifat rapuh, karena masyarakat selalu dibayangi oleh kutukan Lembu Suro.



Gambar 15. Bumi dan Kahyangan Kembali Tenang seperti Sedia Kala

Arjuna bangun dari semedinya setelah lokasi pertapaannya berpindah. Kemudian Batara Semar dan Batara Togog mengampiri Arjuna dan mengaku telah memotong dan melempar (puncak gunung) tempat bertapa Arjuna. Batara Semar dan Batara Togog menasihati Arjuna dan menyatakan bahwa pertapaannya selama ini telah membuat resah para dewa serta mencelakakan banyak manusia dan mengganggu keseimbangan alam di bumi. Setelah mendengar nasihat itu, Arjuna menghentikan semedinya dan mereka pun meninggalkan gunung tersebut. Setelah itu, kekuatan alam dan kahyangan kembali seimbang.

Tahap *new equilibrium* dalam *Asal-usul Gunung Arjuna* memperlihatkan bahwa pemulihan keseimbangan alam tidak dicapai melalui kekuatan dewa atau paksaan, melainkan melalui nasihat tokoh pengasuh, Semar dan Togog. Arjuna akhirnya menghentikan semedinya setelah diyakinkan bahwa pertapaannya meresahkan para dewa, mencelakakan manusia, dan mengganggu keseimbangan alam. Hal ini menegaskan pentingnya peran kebijaksanaan figur Semar sebagai mediator antara manusia, dewa, dan alam. Keseimbangan tercapai artinya keadaan alam dan kahyangan kembali harmonis tanpa gangguan setelah konflik berhasil diselesaikan.

Pada tahap *new equilibrium*, ketiga video animasi legenda gunung menunjukkan bahwa keseimbangan baru selalu disertai konsekuensi. Dalam *Legenda Gunung Merapi*, Pulau Jawa kembali stabil tetapi dua empu terperangkap di dalam gunung, menandakan adanya pengorbanan. Dalam *Legenda Gunung Kelud*, keseimbangan dicapai lewat Gunung Pegat dan tradisi larung sesaji, yang mencerminkan keyakinan bahwa manusia harus menghormati alam dan kekuatan gaib, meski tetap hidup dalam bayang-bayang kutukan Lembu Suro. Sementara dalam *Asal-usul Gunung Arjuna*, keseimbangan dipulihkan melalui nasihat Semar dan Togog, yang menekankan pentingnya kerendahan hati untuk menjaga harmoni. Ketiga kisah ini memperlihatkan bahwa penyelesaian konflik terkait dengan hubungan manusia, alam, dan dunia spiritual. Maknun & Sul-ton (2024) menyebutkan bahwa alur akhir merupakan tahap ketika beban permasalahan dalam cerita mulai menemukan penyelesaian. Pada bagian ini, muncul solusi dari konflik atau gangguan yang terjadi.

Keseimbangan (*equilibrium*) harus ditetapkan di awal narasi, kemudian diikuti oleh ketidakseimbangan yang terstruktur dalam perkembangan peristiwa, dan pada akhirnya berpuncak pada terciptanya kembali keseimbangan mutlak (*restored absolute balance*) di akhir cerita (Kolcu & Uysal, 2025). Ketiga video animasi berjudul *Legenda Gunung Merapi*, *Legenda Gunung Kelud*, dan *Asal-usul Gunung Arjuna* telah dianalisis dengan teori struktur naratif Tzvetan Todorov. Diperoleh data bahwa ketiga video tersebut telah memenuhi kelima tahapan struktur naratif sesuai teori Todorov yang terdiri dari tahapan *equilibrium*, *disruption*, *recognition*, *repair*, dan *restoration (new equilibrium)*. Berikut ini tabel 2 yang menjelaskan tentang tahapan-tahapan tersebut secara lebih ringkas.

Tahapan	Legenda Gunung Merapi	Legenda Gunung Kelud	Asal-usul Gunung Arjuna
<i>Equilibrium</i>	Kondisi awal yang stabil saat Empu Rama dan Empu Pamadi dengan tenang membuat keris di pondok mereka di tengah hutan.	Kehidupan tenang Putri Diyah Ayu Pusparini yang belum ingin menikah dan sering menolak lamaran, mencerminkan kondisi awal tokoh yang stabil dan damai.	Kehidupan Arjuna yang tenang dan stabil saat ia bertapa di puncak gunung untuk menambah kesaktian, tanpa adanya gangguan atau konflik.

Tahapan	Legenda Gunung Merapi	Legenda Gunung Kelud	Asal-usul Gunung Arjuna
<i>Disruption</i>	Batara Narada dan Dewa Penyarikan turun ke bumi untuk memindahkan Gunung Jamurdipa, tetapi rencana tersebut memicu konflik dengan Empu Rama dan Empu Pamadi yang menolak dipindahkan karena akan mengganggu kualitas keris mereka.	Lembu Suro, pemuda berkepala lembu, memenangkan sayembara untuk menikahi Putri Diyah Ayu Pusparini, yang membuat sang putri kecewa dan meninggalkan tempat karena tidak sesuai harapannya.	Kekuatan luar biasa dari pertapaan Arjuna mengganggu keseimbangan alam dan mengguncang Kahyangan Suralaya.
<i>Recognition (Realization)</i>	Kesadaran Empu Rama dan Empu Pamadi tentang pentingnya tempat mereka bagi kualitas keris, serta kesadaran Batara Narada dan Dewa Penyarikan bahwa kegagalan memindahkan para empu dapat membahayakan keseimbangan Pulau Jawa.	Putri Diyah Ayu Pusparini menyadari dirinya akan menikah dengan Lembu Suro, lalu meratapi nasibnya dan akhirnya menyusun siasat berupa syarat berat untuk menolak secara tidak langsung.	Batara Narada menyadari bahwa gangguan yang terjadi di bumi dan kahyangan disebabkan oleh tapa Arjuna, sedangkan Arjuna menyadari risikonya jika ia menghentikan pertapaannya.
<i>Repair</i>	Keputusan Batara Guru memindahkan Gunung Jamurdipa ke tengah Pulau Jawa tanpa persetujuan empu demi mengembalikan keseimbangan alam, meski hal itu membuat kedua empu terperangkap di dalam gunung.	Prabu Brawijaya memerintahkan para pengawalnya menimbun Lembu Suro hidup-hidup di dalam sumur buatannya untuk menggagalkan pernikahan putrinya, sebagai solusi atas masalah yang dihadapi Putri Diyah Ayu Pusparini.	Batara Narada berupaya menghentikan tapa brata Arjuna dengan berbagai cara hingga akhirnya meminta bantuan Batara Semar dan Batara Togok untuk memindahkan Arjuna demi memulihkan keseimbangan alam dan kahyangan.
<i>Restoration (New Equilibrium)</i>	Terciptanya keseimbangan baru setelah Gunung Jamurdipa dipindahkan dan berubah nama menjadi Gunung Merapi, dengan asap putih abadi yang dipercaya berasal dari tungku kedua empu sakti yang terperangkap di dalamnya.	Masyarakat kembali hidup damai tetapi waspada, dengan menjalankan tradisi larung sesaji di kawah Gunung Kelud sebagai bentuk penghormatan dan penetralisir kutukan Lembu Suro.	Arjuna menghentikan pertapaannya setelah dinasihati Batara Semar dan Batara Togog, sehingga keseimbangan alam dan kahyangan pun pulih kembali.

Tabel 2. Legenda 'Gunung' Gromore Studio Series dalam Teori Struktur Naratif Todorov

Potensi dan Tantangan Penggunaan Video Animasi Legenda 'Gunung' dalam Saluran Gromore Studio Series sebagai Media Pembelajaran Menyimak

Potensi

Futurologi adalah studi yang membahas berbagai kecenderungan yang mungkin berkembang di masa depan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Kajian ini mencakup tiga jenis masa depan, yaitu: masa depan yang mungkin terjadi (*possible future*), masa depan yang berpeluang besar terjadi (*probable future*), dan masa depan yang diharapkan terjadi (*preferable future*) (Amin, dkk., 2019). Futurologi mengkaji tentang berbagai kemungkinan yang dapat terjadi di masa depan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis

digital menjadi bagian dari masa depan pendidikan yang diharapkan (*preferable future*), karena bisa membuat pembelajaran lebih menarik, sesuai perkembangan zaman, dan cocok untuk generasi yang familiar dengan teknologi digital.

Video animasi dapat digunakan dalam upaya melestarikan dan mengenalkan kembali cerita rakyat kepada masyarakat, khususnya generasi muda (Zaharani, dkk., 2025). Video animasi dari saluran Gromore Studio Series menyajikan cerita legenda dengan ilustrasi visual yang menarik, mendukung siswa dalam memahami isi teks secara lebih mudah. Karakter, latar, serta konflik disajikan secara konkret, sehingga meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa saat menyimak. Penyajian berbasis visual ini dapat mendukung karakteristik belajar siswa di era digital. Ketiga legenda ‘gunung’ yang dianalisis menunjukkan struktur naratif yang lengkap—mulai dari *equilibrium*, *disruption*, *recognition*, *repair*, hingga *new equilibrium*. Hal ini memungkinkan guru untuk mengajarkan unsur intrinsik terutama alur cerita secara sistematis dan mendalam. Selain itu, struktur ini selaras dengan pendekatan pembelajaran berbasis teks naratif dalam kurikulum fase E.

Legenda-legenda yang diangkat dalam animasi menyimpan nilai-nilai luhur seperti ketekunan, tanggung jawab, hingga pengorbanan. Dengan mengenalkan kembali kisah lokal kepada siswa, video ini berkontribusi dalam pelestarian budaya serta membangun identitas kebangsaan siswa. Narasi lokal yang dikemas modern menjembatani generasi muda dengan akar budayanya. Hal ini senada dengan gagasan dari Raharjo & Shofiani (2021) legenda mengandung nilai-nilai yang dapat digunakan sebagai media pendidikan etika dan moral bagi masyarakat Indonesia, khususnya untuk para siswa. Mulyaningtyas & Etikasari (2022) menambahkan bahwa nilai-nilai luhur dalam cerita rakyat muncul seiring pesan positif yang terdapat dalam cerita rakyat.

Video animasi mengaktifkan dua indra utama yaitu penglihatan dan pendengaran. Hal ini menjadikannya alat yang efektif untuk melatih keterampilan menyimak siswa secara multimodal. Siswa dapat menyimak isi teks secara utuh, lalu dilatih untuk menganalisis, meringkas, atau mengidentifikasi alur cerita. Mulyaningtyas (2020) mengutarakan bahwa media berbentuk video yang termasuk dalam media audio-visual cenderung cocok digunakan dalam pembelajaran menyimak. Hal ini karena menyimak video memerlukan dua indra yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga semakin berkesan materi atau bahan simakan yang ditangkap oleh siswa.

Dari sudut pandang futurologi, media animasi memiliki prospek untuk terus dikembangkan sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital. Tren digitalisasi pendidikan mengarah pada penggunaan media visual-interaktif, dan video animasi

legenda lokal dapat diintegrasikan dalam platform *e-learning*, LMS, hingga pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Video animasi yang mengangkat tema lokal ini mendukung profil Pelajar Pancasila, seperti berkebinekaan global dan bernalar kritis. Siswa tidak hanya belajar memahami isi teks, tetapi juga diajak untuk reflektif terhadap makna cerita dalam konteks sosial. Hal itu membuat media ini relevan dengan pembelajaran yang bersifat transformatif dan kontekstual.

Video animasi memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Melalui visual yang menarik dan alur cerita yang terstruktur, video animasi tidak hanya memudahkan siswa memahami isi materi, tetapi juga mampu memicu rasa ingin tahu, melatih konsentrasi, serta mendorong keterampilan berpikir kritis. Dalam kerangka PjBL, animasi dapat dimanfaatkan mulai dari tahap merumuskan pertanyaan mendasar, merancang proyek, melakukan penyelidikan, hingga menghasilkan produk, mempresentasikan, dan merefleksikan hasil belajar. Dengan demikian, video animasi menjadi sarana edukatif yang mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menyimak secara kreatif, kritis, dan kontekstual. Berikut ini langkah pembelajaran menyimak menggunakan video animasi dengan model PjBL.

No	Langkah PjBL	Contoh Konkret dalam Pembelajaran Menyimak	Potensi Video Animasi di Masa Depan
1	Pertanyaan mendasar	Video animasi legenda 'Gunung' diputar untuk menimbulkan pertanyaan: "Apa pesan yang terkandung dalam cerita ini?"	Animasi dapat memunculkan fenomena atau cerita menarik yang memicu rasa ingin tahu siswa.
2	Perencanaan proyek	Siswa merancang proyek membuat ringkasan atau <i>mind map</i> dari isi video yang disimak.	Membantu siswa memahami alur kerja proyek melalui ilustrasi visual.
3	Penyelidikan	Siswa menonton ulang video animasi untuk mengidentifikasi tokoh, alur, konflik, dan nilai moral.	Menyajikan simulasi atau alur cerita yang detail untuk dianalisis siswa.
4	Pembuatan produk	Siswa membuat poster, teks naratif, atau audio rekaman berisi intisari cerita yang mereka simak.	Video animasi bisa menjadi panduan atau inspirasi karya siswa.
5	Presentasi	Siswa mempresentasikan hasil pemahaman mereka tentang cerita animasi di depan kelas.	Animasi mendukung siswa menyampaikan ide lebih komunikatif.
6	Refleksi/Evaluasi	Guru memutar cuplikan video untuk mengevaluasi pemahaman isi cerita melalui diskusi atau kuis menyimak.	Animasi interaktif dapat dipakai untuk meninjau kembali pemahaman siswa.

Tabel 3. Langkah Pembelajaran Menyimak Menggunakan Model PjBL dan Potensi Video Animasi di Masa Depan

Tantangan

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran tidak hanya menyimpan potensi besar, tetapi juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Tantangan yang pertama adalah tidak semua sekolah memiliki fasilitas memadai yang mendukung

pemutaran video animasi, seperti proyektor, komputer, atau koneksi internet yang stabil, terutama di daerah terpencil. Hal ini menjadi kendala utama dalam mengimplementasikan media digital secara merata dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Mulyaningtyas & Nurjanah (2021) bahwa keterbatasan media daring adalah tentang jaringan/sinyal yang kurang kuat atau tidak stabil.

Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital atau internet menjadi salah satu tantangan utama dalam penerapan video animasi sebagai media ajar. Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, tidak semua guru memiliki latar belakang atau pelatihan yang memadai dalam menggunakan perangkat digital secara optimal. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat, mengakses platform digital, atau memilih dan menyesuaikan konten video dengan tujuan pembelajaran. Bahkan, ada pula yang belum memahami cara mengintegrasikan media animasi agar mampu meningkatkan pemahaman siswa, bukan sekadar menonton tayangan visual. Tantangan ini tentu berdampak pada efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan secara berkelanjutan diperlukan agar guru mampu beradaptasi dengan perubahan dan menjadikan media digital sebagai alat bantu pembelajaran yang bermakna dan berkualitas.

Tidak semua video animasi memiliki kualitas yang memadai dari segi visual, narasi, dan kandungan edukatif, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sembarangan. Beberapa video mungkin menampilkan animasi yang kurang sesuai perkembangan siswa atau penyampaian pesan yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada pula konten yang mengandung informasi yang keliru atau tidak relevan dengan materi kurikulum, sehingga dapat membingungkan siswa jika tidak ditinjau terlebih dahulu. Oleh karena itu, guru harus cermat dan teliti dalam memilih video yang akan digunakan. Video yang dipilih sebaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan mengandung pesan positif untuk membentuk karakter siswa. Meninjau isi video sebelum ditayangkan di kelas sangat penting agar media tersebut benar-benar efektif dalam mendukung proses belajar. Cholik & Umaroh (2023) meskipun penggunaan media pembelajaran seperti video animasi semakin populer di kalangan guru/pendidik, masih terdapat kekurangan informasi tentang efektivitas penggunaannya.

SIMPULAN

Video animasi legenda 'Gunung' produksi Gromore Studio Series menunjukkan struktur naratif berdasarkan teori Todorov yang lengkap, meliputi *equilibrium*, *disruption*,

recognition, repair, dan new equilibrium. Melalui pendekatan futurologi, media ini memiliki potensi besar sebagai alternatif pembelajaran menyimak di masa depan karena memadukan kekuatan audio-visual, relevansi konteks lokal, dan teknologi digital. Selain itu, guru dapat memanfaatkan model *Project Based Learning* agar siswa lebih aktif menganalisis, merangkum, dan menyajikan kembali isi cerita dalam video animasi. Dengan langkah ini, video animasi dapat dioptimalkan sebagai media yang menyenangkan sekaligus mendukung keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kontekstual.

Meski demikian, implementasinya di sekolah tetap bisa menghadapi tantangan seperti akses teknologi, kompetensi guru, dan perlunya seleksi konten yang tepat dengan kurikulum terutama tujuan pembelajaran. Selain itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap koleksi video animasi berbasis legenda lokal, agar siswa semakin akrab dengan budaya sendiri sekaligus melatih keterampilan bahasa. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran perlu didukung dengan kebijakan, pelatihan, serta evaluasi yang menyeluruh agar benar-benar efektif dan berkelanjutan dalam menunjang literasi menyimak siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada tim peneliti atas kerja sama, diskusi, dan kontribusi selama proses analisis data hingga penulisan dalam bentuk artikel ilmiah. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, serta menjadi pijakan untuk penelitian-penelitian lanjutan di masa yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, C. (2018). Struktur dan Fungsi Narasi dalam Cerita Rakyat Riau Mutiara dari Indragiri. *Journal of Language and Literature*, 6(1), 53–63.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Amalia, S. R., Fidela, A. W., & Kanzunudin, M. (2023). Analisis Struktural dan Nilai Disiplin dalam Cerita Rakyat Bulusan Desa Hadipolo Kudus. *KALA Jurnal Ilmiah Sastra*, 1(1), 62–71.
- Amin, M., Sugiarno, S., & Fathurrochman, I. (2019). Pengembangan Keilmuan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Tinjauan Futurologi Pendidikan dan Pengembangan Kurikulum. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 199.
- Ananta, B. D. B., & Andini, T. M. (2024). Narratology Tzvetan Todorov Perspective in Dazai Osamu's Film Adaptation "The Fallen Angel" Directed by Genjiro Arato. *EDUJ : English Education Journal*, 2(2), 31–43.
- Anindya, L., Jum, A., & Ali, N. (2019). Narasi Cerita Rakyat Riau " Asal Mula Penamaan Pulau Matang dan Pulau Keras ". *Jurnal Sinestesia*, 9(1), 1–8.

- Assya'bani, R. (2017). Eko-Futurologi (Pemikiran Ziauddin Sardar). *Dialogia*, 15(2), 247–268.
- Cahyani, N. P. D. D., Martha, I. N., & Sriasih, S. A. P. (2021). Analisis Video Animasi Youtube Channel “ Dongeng Kita ” serta Kaitannya dengan Pembelajaran Cerita Rakyat. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 229–240.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709.
- Febiyanti, H., & Muhroji. (2024). Video Animasi sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jpgmi*, 10(1), 78–88.
- Handayani, K., & Winarni, R. (2025). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar (SD). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 863–871.
- Ikhwan, W. K., Ahmadi, A., Darni, D., Subandiyah, H., & Indarti, T. (2025). *Tzvetan Todorov's Narrative Analysis in The Novel Pukul Setengah Lima by Rintik Sedu* (Vol. 2024, Issue Ijcah 2024). Atlantis Press SARL. 1226-1233.
- Kolcu, G., & Uysal, M. B. (2025). The Historical Formation of the Fantastic Genre and Its Structure from Tzvetan Todorov'S Perspective. *International Journal of Turkish Literature Culture Education*, 14(2), 541–552.
- Kristianto, B., Leba, M., & Elvina, A. M. (2022). Analisis Naratif Todorov Film Story of Dinda Narrative Analysis of Todorov Film Story of Dinda. *Jurnal Public Corner Fisip Universitas Wiraraja*, 17(2), 1–14.
- Lestari, D. P., M.Z.M, D., & Setiawan. (2023). Teori Tzvetan Todorov untuk Membedah Unsur Naratif dalam Film Sejuta Sayang untuknya dan Relevansinya dengan Pembelajaran Teks Narasi di SMP. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 562–571.
- Maknun, L., & Sulton, A. (2024). Analisis Struktur Naratologi Tzvetan Todorov pada Film Hangout Karya Raditya Dika. *Anufa*, 2(1), 85–95.
- Mare, M. T. C., Gual, Y. A., & Setyaningsih, F. D. (2022). Analisis Struktur Naratif Novel Lamafa Karya Fince Bataona Menurut Teori Tzvetan Todorov. *Verba Vitae : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 1–33.
- Mulyaningtyas, R. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Alim's Publishing.
- Mulyaningtyas, R., & Etikasari, D. (2022). Muatan Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Kiai Pacet dan Rara Kembang Sore. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 6(1), 60-71.
- Mulyaningtyas, R., & Nurjanah, E. (2021). Media Perkuliahan Daring di Jurusan TBIN IAIN Tulungagung. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 21–31.
- Mulyaningtyas, R., Putri, N. S., & Arinugroho, Y. D. (2023). Narasi Mitos Lembu Suro dalam Cerpen Janji Kelud untuk Bapak Karya M. Rosyid H. W. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 171–184.
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(3), 47–47.
- Purba, R. H. U., Hutauruk, F. O., & Halimatussakdiah. (2024). Analisis Legenda Gunung Tinggi Raja Etnik Batak Simalunggun Kajian : Sosiologi Sastra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 49220–49228.
- Raharjo, R. P. & Shofiani, A. K. A. (2017). Nilai Manusia sebagai Makhluk Hidup dalam Mite Dewi Kilisuci sebagai Media Pendidikan Moral Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional SAINSTEKNOPAK Ke-5, 1-6*.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik. Penerbit K-Media.
- Taum, Y. (2018). The Problem of Equilibrium in the Panji Story: a Tzvetan Todorov'S

- Narratology Perspective. *International Journal of Humanity Studies*, 2(1), 90–100.
- Widyawati, M. (2024). Pola Penceritaan Kisah Asal-Usul Daerah Indonesia di Media Digital Youtube “Gromore Studio Series.” *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20 (Pibsi XVI), 384–389.
- Zaharani, Y., Nurcahyawati, E., & Hoirunnisa. (2025). Pesan Moral dan Nilai Kehidupan dalam Unsur Kepercayaan. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 07(03), 641–649.