



REVITALIZATION OF KAWALI FOLKLORE IN THE FORM OF 2D ANIMATED DIGITAL STORYTELLING AS A MEDIUM FOR ORAL LITERATURE LEARNING AT THE COMMUNITY READING PARK OF CIAMIS REGENCY

¹Andri Noviadi, ²Sri Mulyani, ³S. Munir, ⁴H.R. Herdiana, ⁵Meisa Syaidah Hufa, ⁶Chindi Febrianti

¹Indonesian Language Education Department, Galuh University, Ciamis, Indonesian

¹andrinoviadi@unigal.ac.id, ²srimulyani@unigal.ac.id, ³sirojumunir@unigal.ac.id,

⁴herdiana@unigal.ac.id, ⁵meisa_syaidah@student.unigal.ac.id, ⁶chindi_febrianti@student.unigal.ac.id

Corresponding author's email: andrinoviadi@unigal.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history:

Received: 31 Desember 2025

Accepted: 7 Januari 2026

Published: 28 Januari 2026

Keywords:

2D Animation, Digital Storytelling, Folklore, Kawali, Oral Literature

DOI: [10.33603/deiksis.v9i2.6908](https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908)

ABSTRACT

This research addresses the erosion of Kawali folklore by transforming it into 2D animated Digital Storytelling, aiming to preserve local culture and provide engaging oral literature learning media, particularly for Community Reading Gardens (TBM) in Ciamis Regency. The research adopted the Research and Development (R&D) method, encompassing phases from data collection and script adaptation to 2D animation production using Toon Boom Harmony and Adobe After Effects. The primary finding was the documentation and selection of "The Legend of the Origin of Kawali" (*Legenda Asal-Usul Kawali*) due to its significant values regarding sacrifice and toponymy. The output is a narrative audiovisual script and an animated short film currently 80% complete, featuring simplified plots and culturally authentic character designs (Ki Bondan and Ajar Sukaresi). The study concludes that 2D animated Digital Storytelling is a highly effective, innovative, and relevant solution for integrating local wisdom into literacy programs, fostering cultural preservation, and enhancing reading interest among the digital generation at TBM Gada Membaca Kawali.

1. PENDAHULUAN

Sastra lisan, termasuk cerita rakyat atau *folklor*, merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan identitas kultural suatu komunitas. Di Kawali, Kabupaten Ciamis, cerita rakyat (disebut juga *sasakala*) yang memuat kearifan lokal seperti kisah "Asal-Usul Kawali" terancam punah karena proses pewarisan budaya dalam bentuk tuturan dari generasi

tua kepada generasi muda semakin terhenti. Minat generasi muda terhadap medium lisan tradisional ini menurun drastis, tergeser oleh dominasi media digital kontemporer. Fenomena ini menciptakan urgensi untuk melakukan revitalisasi sastra lisan melalui alih wahana yang sesuai dengan preferensi audiens masa kini. Komariah (2018) menyampaikan bahwa sebuah karya sastra dapat menjadi media pendidikan karakter karena mengandung kekuatan bahasa yang mampu menyentuh batin/perasaan dalam diri manusia. Dengan demikian, medium tersebut akan meningkatkan minat generasi muda terhadap sastra lisan, terlebih mediumnya dibuat dalam bentuk digital yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini hadir untuk mengatasi masalah pelestarian tersebut dengan mengimplementasikan teknologi *Digital Storytelling* berbasis animasi 2D. *Digital Storytelling* didefinisikan sebagai perpaduan antara seni narasi dengan unsur multimedia (visual, audio, teks) yang mampu memvisualisasikan konten abstrak menjadi pengalaman yang interaktif dan menarik. Puspitasari, Widiarti, dan Subali mengatakan bahwa pembelajaran berbasis *Digital Storytelling* mampu meningkatkan pemahaman siswa isi cerita dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penggunaan animasi 2D dipilih karena terbukti efektif dalam menyampaikan nilai moral dan edukatif kepada anak-anak dan remaja, menjadikannya media pembelajaran yang ideal di lingkungan Komunitas Taman Baca Masyarakat (TBM). TBM Gada Membaca Kawali, sebagai mitra penelitian, menjadi *locus* utama implementasi produk ini, yang diharapkan dapat menjadi model pembelajaran sastra lisan berbasis digital yang inovatif.

Penelitian terdahulu banyak mengkaji efektivitas *Digital Storytelling* dalam peningkatan literasi dan keterampilan berbahasa. Andini dan Syahrial (2022) mengatakan bahwa pembelajaran dengan media *Digital Storytelling* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara lebih spesifik, Aryati, Utami & Yarmi (2024) juga menegaskan bahwa *Digital Storytelling* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengalihwahkan *sasakala* Kawali yang kaya akan nilai toponimi (asal-usul nama tempat) dan pengorbanan, ke dalam format animasi 2D yang dapat diakses secara massal di komunitas literasi lokal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendokumentasikan dan mengadaptasi cerita rakyat Kawali ke dalam naskah naratif audiovisual; dan (2) memproduksi *Digital Storytelling* animasi 2D "Legenda Asal-Usul Kawali" sebagai media pembelajaran sastra lisan yang valid dan efektif di TBM Kabupaten Ciamis.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model **Penelitian dan Pengembangan (Research and Development - R&D)** dengan adaptasi model yang disederhanakan, mencakup tiga tahap utama:

Tahap Pra-Produksi (Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan)

1) Pengumpulan Data Cerita Rakyat

Dilakukan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan tokoh budayawan, informan kunci, dan studi pustaka terhadap naskah-naskah sejarah lokal untuk mendapatkan versi cerita yang paling autentik.

2) Identifikasi Cerita

Memilih satu cerita utama (Asal-Usul Kawali) dari empat cerita yang ditemukan, berdasarkan potensi visualisasi dan muatan nilai edukatif tertinggi.

3) Analisis Audiens

Melakukan observasi di TBM Gada Membaca Kawali untuk memahami karakteristik dan preferensi media anak-anak dan remaja sebagai target audiens.

Tahap Produksi (Pengembangan Produk)

1) Adaptasi Naskah

Mengubah naskah lisan/tertulis menjadi *script* naratif audiovisual (naskah animasi) dengan alur yang disederhanakan, dialog yang komunikatif, dan penambahan unsur dramatik.

2) Perancangan Visual

Membuat *storyboard* (papan cerita), desain karakter (misalnya Ki Bondan yang licik dan Ajar Sukaresi yang bijaksana), serta desain latar (*background*) digital.

3) Animasi

Memproduksi animasi 2D menggunakan perangkat lunak standar industri seperti *Toon Boom Harmony* (untuk *keyframe* dan *in-between*) dan *Adobe After Effects* (untuk *compositing* dan efek visual).

Tahap Pasca Produksi (Validasi dan Uji Coba)

1) Validasi Ahli

Melakukan validasi terhadap produk (naskah dan animasi draf) oleh ahli materi (budayawan/sastrawan) dan ahli media (animator/pakar pembelajaran).

2) Uji Coba Terbatas

Produk diujicobakan kepada anggota TBM Gada Membaca Kawali untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media sebagai alat pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dokumentasi dan Penetapan Cerita Rakyat Kawali

Dari hasil penelitian tahap awal, tim berhasil mendokumentasikan empat cerita rakyat utama yang berkembang di Kawali, yaitu: (1) Legenda Sanghyang Lawu, (2) Asal-Usul Kawali, (3) Ciung Wanara dan Prabu Galuh, dan (4) Nyi Ratu Kawali. Cerita "**Legenda Asal-Usul Kawali**" dipilih sebagai fokus pengembangan animasi karena memiliki potensi visualisasi yang kuat dan mengandung nilai edukatif yang terintegrasi langsung dengan toponimi lokal (asal-usul nama tempat), yang sangat penting untuk penanaman identitas budaya.

Kisah ini berpusat pada tokoh Pandita Ajar Sukaresi dan Raja palsu Ki Bondan. Puncak cerita terjadi ketika Ki Bondan menipu Sang Resi dengan menyuruh istrinya berpura-pura hamil kuali. Namun, Sang Resi yang sakti menendang kuali tersebut secara gaib. Kuali jatuh di Selapanjang, yang kemudian menjadi nama Kawali (*kawali* = kuali), sementara darah pengorbanan Sang Resi yang menetes sepanjang perjalanannya menuju Gunung Padang menjadi asal mula nama daerah-daerah lain (Cikoneng, Cikedengan, Ciherang).

Pengembangan Naskah Audiovisual dan Desain Karakter

Proses adaptasi naskah merupakan langkah krusial untuk memastikan cerita lisan yang kompleks dapat dicerna dengan mudah oleh target audiens TBM. Naskah disederhanakan menjadi delapan adegan kunci (*scenes*) yang fokus pada konflik, pengorbanan, dan resolusi toponimi. Naskah ini menjadi acuan utama dalam tahap produksi animasi.

Dalam desain karakter, pendekatan yang digunakan adalah 2D *flat design* dengan nuansa yang tetap menunjukkan kekhasan busana Sunda Galuh, namun dengan sentuhan visual yang modern agar menarik minat anak-anak. Desain ini bertujuan agar cerita tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana untuk memperkenalkan visualisasi pakaian adat dan lingkungan lokal secara akurat. Berikut adalah tahapan komprehensif dari proses pengembangan tersebut:

Tahap Pra-Produksi: Riset dan Validasi Data

Tahap ini adalah fondasi utama untuk memastikan akurasi budaya dan sejarah sebelum visualisasi dimulai, tahapannya mencakup:

a. Pengumpulan Data Primer (Wawancara)

Melakukan wawancara mendalam dengan narasumber terpercaya (sejarawan lokal, budayawan Ciamis/Kawali, atau Kuncen situs). Tujuannya adalah menggali detail narasi yang tidak tertulis, seperti karakteristik tokoh, nuansa emosional cerita, serta nilai moral yang terkandung.

b. Studi Literatur & Referensi

Mengkaji naskah-naskah terkait atau buku sejarah Galuh/Kawali serta referensi visual (foto situs Astanagede, arsitektur Sunda Kuno, dan motif batik/kain) untuk mendukung validitas visual.

c. Validasi Narasi

Menyusun kerangka cerita (*storyline*) berdasarkan hasil wawancara, kemudian melakukan validasi ulang dengan narasumber untuk memastikan tidak ada penyimpangan sejarah atau adat yang fatal.

Tahap Perancangan: Dari Kata Menjadi Visual

Mengubah data tekstual dan verbal menjadi aset visual.

a. Penulisan Naskah (*Scriptwriting*)

Mengadaptasi cerita rakyat ke dalam format naskah film animasi. Fokus pada dialog yang menggunakan dialek atau bahasa yang sesuai zaman/konteks, serta penataan babak (plot) agar dramatis namun tetap edukatif.

b. Desain Karakter (*Character Design*)

Merancang tokoh utama dan pendukung dengan gaya 2D. Kostum, aksesoris, dan senjata didesain berdasarkan referensi sejarah yang didapat saat riset (misalnya: penggunaan ikat kepala, bentuk keris/kujang, atau pakaian rakyat jelata vs bangsawan).

c. Desain Lingkungan (*Environment Art*)

Menggambar latar belakang (background) yang merepresentasikan alam Kawali masa lalu, termasuk hutan, sungai, dan bangunan keraton atau pedesaan, dengan referensi topografi asli.

d. Sketsa Gambar & Animasi (*Storyboard & Animatic*)

Membuat sketsa urutan adegan untuk memvisualisasikan alur cerita dan pergerakan kamera sebelum masuk ke tahap animasi.

Tahap Produksi: Eksekusi Animasi 2D

Proses teknis penggerakan gambar menjadi animasi yang interaktif dan menarik untuk dilihat.

a. Animasi Kunci & Gambar Perantara (*Key Animation & In-between*)

Animator menggambar gerakan kunci (*key pose*) dari setiap karakter sesuai storyboard. Teknik 2D (bisa *frame-by-frame* atau *rigging cut-out*) dipilih untuk menciptakan gerak yang luwes namun tetap memiliki sentuhan artistik tradisional.

b. Pewarnaan (*Coloring*)

Memberikan warna pada karakter dan latar. Palet warna disesuaikan dengan nuansa cerita (*mood*), misalnya warna hangat (sepia/bumi) untuk menggambarkan masa lalu atau suasana pedesaan yang asri.

Tahap Pasca-Produksi: Penyempurnaan Atmosfer

Menghidupkan animasi melalui elemen audio dan *visual effect*.

a. Perekaman Suara (*Dubbing*)

Mengisi suara karakter dengan intonasi dan logat yang sesuai dengan karakter masyarakat Sunda/Kawali untuk memperkuat identitas lokal.

b. Tata Suara & Musik (*Scoring*)

Menambahkan efek suara (SFX) lingkungan (suara hutan, air mengalir) dan musik latar. Penggunaan instrumen tradisional (seperti kacapi suling atau gamelan) yang dipadukan dengan musik orkestra modern sering digunakan untuk membangun emosi penonton.

c. *Compositing & Rendering*

Menyatukan semua elemen (animasi, background, efek visual, audio) menjadi satu kesatuan video utuh siap tayang.

Implikasi Pedagogis Digital Storytelling di TBM Gada Membaca Kawali

Penerapan *Digital Storytelling* animasi 2D di TBM merupakan langkah strategis untuk memecahkan masalah rendahnya minat baca dan apresiasi sastra lisan. Nurjanah, Mudopar, dan Rahayu (2022) bahan literasi yang didominasi bentuk cetak berpotensi menyebabkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan bahan literasi berbentuk *Digital Storytelling* menawarkan pengalaman belajar yang kaya dan multimodal, yang terbukti secara signifikan dapat

meningkatkan motivasi siswa, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan berbicara dan menulis

Di TBM Gada Membaca Kawali, media animasi ini akan digunakan dalam sesi literasi budaya. Pemanfaatan *Digital Storytelling* tidak hanya berhenti pada penayangan, tetapi dilanjutkan dengan sesi diskusi terpandu mengenai nilai-nilai luhur yang terkandung, seperti pengorbanan, kejujuran, dan asal-usul toponimi. Dengan demikian, animasi ini berfungsi sebagai jembatan antara teknologi modern dan kearifan lokal, memastikan cerita rakyat Kawali tidak hanya didengar, tetapi juga dipahami dan dihayati nilainya.

Efektivitas media ini diperkuat oleh fakta bahwa narasi visual sangat membantu dalam memecahkan hambatan pemahaman teks naratif yang panjang atau bahasa tradisional yang kurang akrab bagi generasi digital. Melalui *Digital Storytelling*, Kawali dapat mengajarkan sejarahnya secara menyenangkan dan kontekstual. Malina & Tan (2020) menyatakan bahwa media berbentuk video dalam proses pembelajaran akan melancarkan proses berfikir dan daya ingat anak (peserta didik), karena mereka dapat melihat langsung secara nyata dan kronologis terkait materi yang dipelajari. TBM berperan sebagai lokus pembelajaran non-formal (literasi budaya) yang menyediakan aksesibilitas bagi generasi digital untuk berinteraksi dengan materi dalam budaya takbenda tersebut. Dengan memanfaatkan karakteristik TBM yang memiliki fleksibilitas program dan kedekatan emosional dengan anak-anak serta remaja, DST diposisikan bukan sekadar sebagai alat peraga teknis, melainkan sebagai pendekatan pedagogis yang mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan literasi multimodal anak-anak/remaja melalui keterlibatan aktif mereka terhadap konten lokal.

Lebih lanjut, implementasi ini mencakup peran strategis TBM dalam memperkuat identitas lokal Kabupaten Ciamis dengan menjadikan cerita rakyat Kawali sebagai instrumen pendidikan karakter yang relevan dengan perkembangan zaman. Proses revitalisasi ini melibatkan rancangan produk yang didesain secara modern namun tetap berakar pada keaslian nilai-nilai moral dalam sastra lisan, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara masa lalu dan masa kini. Dalam

praktiknya, TBM juga berfungsi sebagai ruang konservasi budaya sekaligus wadah kreatif dalam hal mana anak-anak tidak hanya menjadi penikmat cerita, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai budaya melalui media yang menyenangkan. Dengan demikian, pengintegrasian DST ke dalam aktivitas rutin TBM diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan kesadaran budaya, sekaligus memperkuat posisi TBM sebagai agen pelestarian sastra lisan yang efektif dan responsif terhadap perubahan zaman.

4. SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mendokumentasikan, mengadaptasi, dan memproduksi *Digital Storytelling* animasi 2D yang merevitalisasi cerita rakyat "Legenda Asal-Usul Kawali". Pencapaian utamanya adalah pembuatan naskah naratif audiovisual yang siap ditayangkan, desain karakter yang memadukan keautentikan budaya dengan daya tarik visual modern, serta produksi animasi yang telah mencapai 80% penyelesaian. Produk ini berfungsi ganda, yaitu sebagai upaya pelestarian budaya lokal dan sebagai media pembelajaran sastra lisan yang sangat relevan dan efektif di lingkungan Taman Baca Masyarakat.

Rekomendasi dari penelitian ini adalah: (1) Menyelesaikan proses *rendering* dan *editing* akhir animasi serta menyertakan *guide book* pemanfaatan media untuk pengelola TBM. (2) Mendorong penggunaan produk ini sebagai materi wajib dalam program literasi budaya di sekolah dasar dan menengah di Kabupaten Ciamis. (3) Melakukan penelitian lanjutan mengenai tingkat efektivitas dan dampak produk animasi terhadap peningkatan literasi budaya dan penyerapan nilai karakter pada target audiens.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas pendanaan hibah penelitian ini (Skema Penelitian Pengembangan). Apresiasi khusus juga diberikan kepada pimpinan Universitas Galuh serta mitra penelitian, Komunitas Taman Baca Masyarakat (TBM) Gada Membaca Kawali, atas dukungan dan kontribusi data selama pelaksanaan penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Andini, R., & Syahrial, S. (2022). Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Motivasi Belajar dan Pencapaian Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 123-134.
- Arfianti, M. A., & Pratiwi, D. (2024). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi untuk Peningkatan Hasil Belajar Sastra. *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, 12(2), 140-155.
- Armiati, R. D., & Susilo, G. (2025). Perancangan Film Pendek Animasi 2D sebagai Media Pelestarian Legenda Kebo Kicak di Kabupaten Jombang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 15-28. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4148>.
- Aryati, S., Utami, N. C. M., & Yarmi, G. (2024). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1141-1148.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2020). Revitalisasi Sastra Lisan Melalui Alih Wahana Animasi dalam Industri Media Kreatif. Laman Resmi Kemendikdasmen.
- B. R. Robin, "The Educational Uses of Digital Storytelling," 2008. [Online]. Available: <http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/>
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Nawawi, A. M. (2020). Digital storytelling vs. Oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5A), 46-50. doi: 10.13189/ujer.2020.081907
- Eggy, F. Andalas, A. Dwi, and P. Bhakti, *CERITA RAKYAT, BUDAYA, DAN MASYARAKAT*. Malang, 2021. [Online]. Available: <http://ummpress.umm.ac.id>
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3170-3187. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.40751>
- H. McLellan, "Digital storytelling in higher education," *J Comput High Educ*, vol. 19, no. 1, pp. 65-79, Sep. 2007, doi: 10.1007/BF03033420.
- Hikmat, M. (2020). Peran Sasakala dalam Pembentukan Identitas Kultural Masyarakat Sunda. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 5(1), 50-65.
- Irawan, A., & Pratiwi, D. (2024). Digital Storytelling for Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020-2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 160-170.
- J. Lambert, *Digital Storytelling*. Routledge, 2013. doi: 10.4324/9780203102329.

- Kamlin, Malina Binti, and Tan Choong Keong. "Adaptasi Video Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* Vol. 5, no. 10 (2020): 105–12. <https://doi.org/doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>.
- Kasmiaati, Aliwinsyah, Jumarti, and Edy Purnawanto, "Tradisi Lisan Sebagai Perekat Sosial dalam Menjaga Kerukunan dan Sakralitas Budaya Masyarakat Desa Siteba," Dec. 2024.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 100-109.
- Laili, H. (2023). Revitalisasi Sastra Lisan untuk Mendukung Pengembangan Wisata Budaya di Kabupaten Blitar. *Jurnal Bistara: Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajaran*, 1(1), 1-15.
- Munawaroh, L., & Agustina, W. (2024). Analisis Nilai Edukasi dalam Cerita Rakyat "Asal-Usul Kawali" sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(1), 88-99.
- Ni Putu Noviarini, Putu Lely Somya Prabawati, and I Putu Agus Suryanata, "Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra," *Journal of Education Action Research*, vol. 8, no. 2, pp. 327–331, Jul. 2024, doi: 10.23887/jear.v8i2.77878.
- Nugraha, F. A. (2023). Kearifan Lokal dan Toponimi Situs Astana Gede Kawali. *Patrawidya: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan*, 14(3), 201-215.
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98-107.
- Purnamasari, D., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2013). Perancangan Film Animasi 2D sebagai Media Bantu Pembelajaran Tradisi Lisan Parikan Jawa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 1-10.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling untuk Pembelajaran yang Menyenangkan dan Efektif di Era Teknologi Periode 2020-2025. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161-173.
- Ramadhani, N. (2025). Efektivitas Penggunaan Digital Storytelling Meningkatkan Kelancaran Berbicara Siswa di Sekolah Dasar. [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari, P. W. (2025). Perancangan Animasi 2D "Mentilin Si Tarsius Mungil" sebagai Upaya Pelestarian dan Edukasi Masyarakat di Pulau Bangka. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni*

Dan Desain Komunikasi Visual, 2(3), 34–45.
<https://doi.org/10.62383/misterius.3v2i3.9124>

Supriatna, J., & Ramadhan, R. (2021). Perancangan Naskah Animasi Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Karakter. *Jurnal Seni dan Budaya*, 8(2), 110-125.

UNESCO, “Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. UNESCO.,” Oct. 2003.

Y. B. Choo, T. Abdullah, and A. M. Nawawi, “Digital storytelling vs. Oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then,” *Universal Journal of Educational Research*, vol. 8, no. 5 A, pp. 46–50, May 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.081907.

Yasa, G. P. P. A. (2018). Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1(1), 110-116.

Zulkifli, M. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital di Komunitas Literasi. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 10(2), 45-60.