

Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik *Manual Drawing*

Halida Dwi Edyati¹ dan Nugrahardi Ramadhani²

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: sancokbrancok@gmail.com

Abstrak—Tren animasi mulai meningkat dan berkembang pesat di Indonesia. Seiring perkembangan zaman, cerita rakyat yang mengandung falsafah kehidupan mulai ditinggalkan sehingga terjadilah kemerosotan moral. Berdasarkan hasil kuesioner dengan responden 201 siswa didapatkan bahwa cerita Pangeran Lembu Peteng kurang diminati. Mereka lebih senang cerita dan budaya dari luar negeri, padahal cerita diatas mengandung nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan masa kini. Namun, media digital yang menyampaikan cerita Pangeran Lembu Peteng secara menarik belum ada. Penulis merancang animasi ini untuk memperkenalkan budaya lokal cerita rakyat kepada remaja berusia 12-18 tahun. Penulis melakukan penelitian kualitatif dengan metode : 1. Studi literatur, 2. Metode wawancara pada budayawan Tulungagung, 3. Metode observasi lokasi dan busana di Tulungagung untuk mencari referensi visual pada perancangan, 4. Studi eksperimental mulai dari naskah cerita, desain karakter dan lingkungan hingga animatik storyboard, dan 5. Depth interview dengan ahli di bidang animasi untuk mendapatkan konsep desain animasi. Hasil kajian didapatkan desain berupa animasi pendek legenda Pangeran Lembu Peteng berdurasi 7 menit. Animasi tersebut menceritakan tentang perjalanan kehidupan pangeran Lembu Peteng dari Majapahit ke Bonorowo Tulungagung, hingga berakhir menjadi sebuah nama sungai Lembu Peteng di Kabupaten Tulungagung. Animasi ini sarat akan pelajaran moral, menjaga perdamaian, keberanian, keuletan, belas kasih, pantang menyerah dan kasih sayang.

Kata Kunci—Animasi 2D, Budaya Lokal, Cerita Legenda, Eksperimental, Pangeran Lembu Peteng.

I. PENDAHULUAN

PANGERAN Lembu Peteng merupakan cerita penting yang menggerakkan alur dalam Babad Tulungagung dan menjadi bagian dari kebudayaan Tulungagung sampai saat ini. Pangeran Lembu Peteng mengandung banyak ajaran moral yang berguna untuk fasafah kehidupan. Asal muasalnya, ia adalah seorang putra dari kerajaan Majapahit yang pergi meninggalkan kerajaan untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya untuk dijadikan bekal kehidupan kelak di dalam kerajaan Majapahit. Pangeran ini memiliki misi untuk menjaga kedamaian di wilayah selatan Majapahit, yaitu daerah Tulungagung. Nama Lembu Peteng sangat simbolis bagi masyarakat Tulungagung, sehingga diabadikan menjadi nama sungai, jalan raya, jembatan, dan sebuah gedung olahraga (GOR) di Kabupaten Tulungagung. Sungai terkenal yang melintas di daerah tersebut bernama Sungai Lembu Peteng.

Kisah Pangeran Lembu Peteng dikenalkan melalui mulut ke mulut, buku cerita, dan pertunjukan ketoprak. Cara memperkenalkan cerita yang sama seperti cerita rakyat kebanyakan membuat Pangeran Lembu Peteng tidak terkenal dan mudah dilupakan. Bahkan buku cerita dan ilustrasi Pangeran Lembu Peteng susah ditemukan. Elemen-elemen

visual yang mendukung penggambaran tokoh, situasi dan aksi dalam cerita ini dinilai sangat kurang. Padahal elemen visual penting dalam membangun suasana dan pesan yang ingin disampaikan, sehingga Pangeran Lembu Peteng penting untuk diangkat kembali melalui media visual baru yang pesannya dapat disampaikan dengan baik.

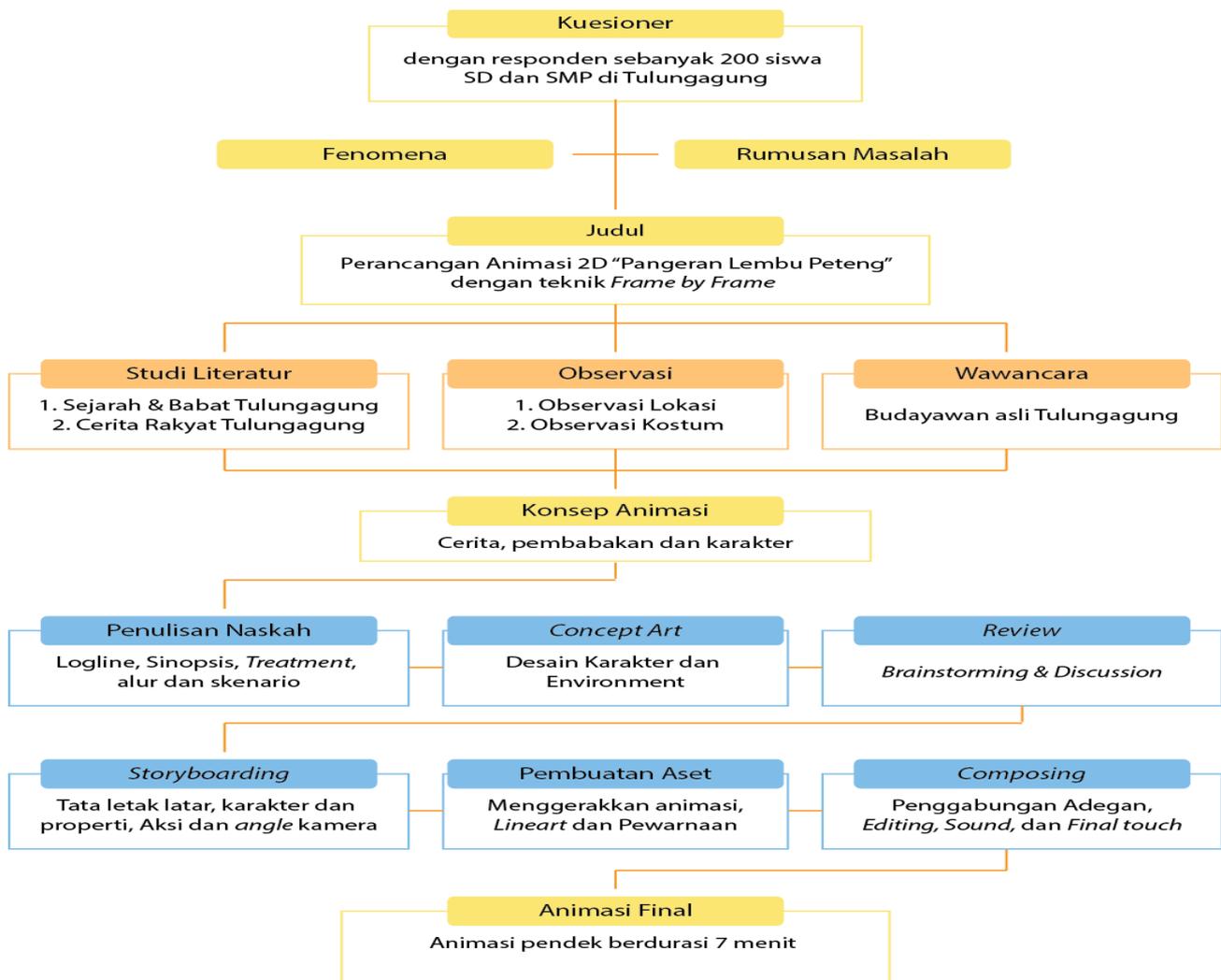
Tren animasi semakin meningkat di kota besar-kota besar di Indonesia. Menurut data dari BEKRAF, animasi merupakan salah satu sub-sektor industri kreatif prioritas yang menjadi fokus untuk dikelola dan dikembangkan untuk memajukan perekonomian negeri. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, sub-sektor film, animasi dan video menciptakan nilai tambah sebesar Rp. 1.578,2 Miliar rupiah dengan pertumbuhan mencapai 10,09%. Karena itu, pemerintah sedang mendorong produk animasi untuk bisa menembus pasar ekspor, baik dalam bentuk jasa pembuatan, maupun hasil karya berupa tayangan di televisi maupun di aplikasi digital serta hasil produk intelektual property dari sebuah karya animasi. Dengan banyaknya dukungan yang diberikan oleh pemerintah, para animator daerah semakin giat membuat animasi yang memuat konten budaya lokal seperti karya sastra maupun cerita rakyat [1].

Media animasi menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Animasi *manual drawing* dinilai paling dekat dan familiar dengan masyarakat. Remaja tumbuh berkembang dengan menonton animasi di televisi. Animasi 2D memiliki keunggulan efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik. Penulis dapat mengeksplorasi gaya gambarnya melalui animasi cerita rakyat. Pangeran Lembu Peteng mengandung pesan-pesan moral, nilai-nilai luhur dan kebaikan, sehingga bisa dijadikan sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai pendidikan kehidupan kepada masyarakat khususnya remaja. Nilai moral jangan berhenti sebelum tugas yang diberikan dapat terlaksana dengan baik, nilai kebaikan diantaranya keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih, dan kasih sayang. Sedangkan, nilai buruk cerita yang seharusnya tidak dicontoh remaja adalah gegabah dalam mengambil keputusan, terlalu cepat percaya, bertindak sebelum berpikir, dan tidak mengindahkan nasihat orangtua. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat Tulungagung yang bersumberkan babad. Dengan adanya perancangan animasi ini, diharapkan masyarakat menjadi tertarik untuk mempelajari, meluhuri, dan melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Animasi 2D *Manual Drawing*

Animasi berasal dari bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda



Gambar 1. Alur Penelitian.

mati. Pengertian animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun ke dalam posisi yang berbeda, sehingga seolah-olah menjadi hidup. Animasi *manual drawing* juga disebut sebagai animasi tradisional karena proses pembuatannya yang paling sederhana, dimana efek animasinya didapatkan dari rangkaian gambar yang ditunjukkan secara bergantian.

B. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. James Dananjaya membagi cerita rakyat dalam tiga golongan besar yaitu mite, legenda, dan dongeng [2].

C. Proses Pembuatan Animasi Pendek

Secara umum proses pembuatan animasi adalah sebagai berikut:

1) Pra Produksi

Tahap pra produksi berisi persiapan dalam membuat animasi. Tahap ini terdiri dari:

1. Pengembangan skenario
2. Pembuatan desain karakter dan latar
3. Pengaturan *color palette*
4. *Layout*
5. Pembuatan *storyboard*

6. Pembuatan animasi kasar

2) Produksi

Proses produksi animasi 2D meliputi penggambaran setiap *frame*, membuat aset animasi, menyelesaikan latar, pengambilan suara *dubbing*, dan menyamakan gerak bibir karakter.

3) Paska Produksi

Setelah menyelesaikan tahap produksi, animasi harus melalui tahap *editing*, *grading* atau *color correcting*, penambahan *audio scoring*, dan *finishing*.

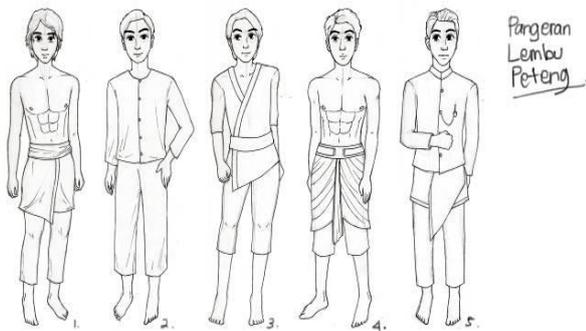
D. Studi Eksisting

1) Pangeran Lembu Peteng

Bernama Dhyhan Bondhan Kajawan, Sang Dhyhan Bondhan Kejawan. Setelah dewasa semakin pantas dan cakap, diibaratkan seperti lebah yang semangat akan menghisap sari bunga. Setelah berganti nama Lembu Peteng sudah disebut kan gagah, tampan, dan berperawakan menyenangkan [3].

2) Buku Sejarah & Babat Tulungagung

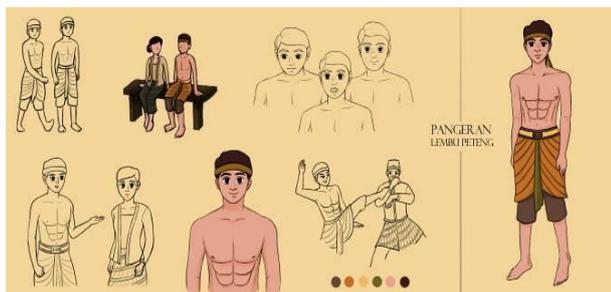
Pangeran Lembu Peteng diceritakan sebagai murid *boro* (pendatang) di Perguruan Pacet, Bonorowo. Suatu hari, ia ditugaskan untuk mengawasi di luar goa tempat Kyai Pacet mengadakan semedi. Namun tanpa sepengetahuan Pangeran Lembu Peteng, terjadi perkelahian antara Kyai Pacet dan Kyai Kasanbesari. Setelah Kyai Kasanbesari melarikan diri,



Gambar 2. Sketsa Alternatif Desain Karakter.



Gambar 3. Storyboard.



Gambar 4. Desain Pangeran Lembu Peteng

Kyai Pacet bersama Pangeran Lembu Peteng kembali ke Padepokan untuk mengerahkan murid-murid guna menangkap Kyai Kasanbesari dan Pangeran Kalang. Ketika akhirnya mereka bertemu, terjadilah peperangan yang ramai [4].

3) *Buku Cerita Rakyat dari Tulungagung*

Pangeran Lembu Peteng adalah seorang pangeran dari kerajaan Majapahit yang mengembara meninggalkan Majapahit untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya. Ilmu-ilmu yang didapat akan digunakan untuk bekalnya nanti jika sudah memegang suatu jabatan di Majapahit. Di tengah pengembaraannya, Pangeran Lembu Peteng mendengar tentang berdirinya sebuah perguruan di Bonorowo. Dia pun datang kesana untuk berguru. Belum lama berguru, ada peristiwa menyedihkan yang terjadi di Perguruan Bonorowo. Tiga murid utama perguruan itu ingin menghancurkan perguruan dan membunuh Kyai Pacet. Untunglah dengan kesaktiannya Kyai Pacet mampu membuat ketiga murid yang membelot itu lari tunggang langgang. Pangeran Lembu Peteng kemudian diutus oleh Kyai Pacet untuk memimpin teman-temannya mengejar ketiga murid pembelot yang melarikan diri [5].



Gambar 5. Desain Roro Kembangsoore.



Gambar 6. (a) Kyai Pacet dan (b) Pangeran Kalang.



Gambar 7. (a) Adipati Bedalem dan (b) Kyai Kasanbesari

III. METODOLOGI DESAIN

A. *Kuesioner*

Kuesioner dilakukan terhadap 201 responden siswa sekolah yang bersekolah di Tulungagung untuk mencari tahu pengetahuan siswa-siswi mengenai cerita rakyat Tulungagung dan beberapa pertanyaan terkait media pelestarian (Gambar 1).

B. *Wawancara*

Wawancara dilakukan terhadap seorang pakar budaya di Tulungagung untuk menggali data mengenai keaslian legenda Pangeran Lembu Peteng (Gambar 1).

C. *Observasi*

Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap lokasi-lokasi yang berkaitan dengan cerita rakyat Pangeran Lembu Peteng dan busana adat Tulungagung (Gambar 1).

D. *Depth Interview*

Wawancara mendalam dilakukan terhadap pakar animasi di Surabaya untuk mendapatkan saran dan masukan tentang naskah, konsep desain karakter, dan *storyboard* yang penulis buat.

E. *Studi Eksperimental*

Penulis melakukan studi eksperimental yang meliputi naskah cerita, desain karakter (Gambar 2), desain lingkungan,



Gambar 8. (a) Perwira, (b) Punakawan, dan (c) Prajurit Majapahit.



Gambar 9. Pencahaya Latar



Gambar 10. Logo Animasi

logo animasi, dan *storyboard* (Gambar 3).

F. Post Test

Post test dilakukan terhadap sejumlah target audiens untuk mengetahui tanggapan mereka tentang cerita animasi yang penulis buat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis dapat menyimpulkan hasil dari penelitian sebagai berikut:

1) Data Kuesioner

Berdasarkan data dari kuesioner didapatkanlah hasil bahwa hanya 14% responden yang mengetahui cerita rakyat Pangeran Lembu Peteng, 65% responden menyatakan paling menyukai media animasi untuk menyalurkan cerita rakyat Tulungagung, 99% responden memiliki gadget, dan 95% responden menyatakan memiliki tingkat konsumsi Youtube yang tinggi.

2) Sejarah Pangeran Lembu

Pangeran Lembu Peteng kecil dipanggil Raden Bondan Kejawan, dan nama lainnya Kiageng Tarub Kedua. Silsilah Pangeran Lembu Peteng adalah putra ke-14 dari Raja Brawijaya, Maharaja Majapahit. Dari istri seorang putri



Gambar 11. Tangkapan Layar

bernama Wandan Kuning. Tewasnya Pangeran Lembu Peteng karena dibunuh Kyai Kasanbesari dengan tombak Kyai Korowelang. Ia kemudian dibuang di sepanjang Sungai Brantas Tulungagung. Lokasi tepat dimana Pangeran Lembu Peteng dibuang diberi nama Sungai Lembu Peteng.

3) Observasi Lokasi dan Busana

Dari observasi lokasi dan busana di Tulungagung didapatkanlah referensi visual dalam membentuk konsep desain animasi Pangeran Lembu Peteng baik desain karakter maupun desain lingkungan.

4) Studi Eksperimental

Studi eksperimental yang dilakukan penulis mendapatkan hasil sebuah *draft* naskah/skenario, sketsa desain karakter yang berjumlah sembilan beserta alternatifnya, sketsa alternatif desain lingkungan, *thumbnail storyboard*, *draft* konsep desain, dan sketsa alternatif logo.

V. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

A. Kriteria Desain

Format animasi Pangeran Lembu Peteng dalam perancangan ini telah memenuhi kriteria untuk ditayangkan sebagai berikut:

- Dimensi video : 1080 x 1920 pixel
- Aspek rasio : 16 : 9
- Kualitas : Best
- Frame rate : 24 fps
- Extension : .mp4
- Durasi : 7 menit
- Format audio : stereo
- Sample rate : 48 KHz
- Channel : 5.1 channel
- Audio level : maks -6 dBfs

Animasi dikerjakan dalam bentuk 2D menggunakan teknik animasi *manual drawing*, yaitu menggambar *frame* satu per satu dengan gaya visual utama karakter *digital cell shading*, dan latar dengan gaya visual *digital solid painting*. Animasi

Pangeran Lembu Peteng ini berdurasi 7 menit. Pengerjaan animasi dimulai dari pembedahan alur cerita, penokohan, pembuatan naskah, desain karakter, desain latar, *storyboard*, *rough key*, *clean up*, *coloring*, *animating*, *rendering*, *scoring*, dan *compositing*.

B. Konsep Komunikasi

Komunikasi pada perancangan animasi berfokus pada pengenalan tokoh Pangeran Lembu Peteng dan alur cerita. Animasi pendek hanya mengambil beberapa kejadian-kejadian utama pada cerita, tidak seutuhnya seperti di film.

C. Konsep Konten Cerita

Cerita animasi ini diadaptasi dari legenda Pangeran Lembu Peteng dalam buku *Cerita Rakyat Tulungagung* (Jawa Timur) dan *Sejarah & Babat Tulungagung*. Namun, karena hasil akhirnya yang berupa animasi pendek, maka cerita ini tidak perlu digambarkan sepenuhnya. Hanya bagian-bagian tertentu yang paling penting dalam cerita yang perlu dianimasikan sehingga alurnya dapat berjalan dengan baik.

D. Konsep Animasi Pendek

Konsep animasi ini adalah mengangkat salah satu tema budaya lokal Indonesia yaitu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Tulungagung atau yang sering dikenal dengan nama Babad Tulungagung. Namun dalam series ini, penulis hanya mengangkat cerita seputar tokoh bernama Pangeran Lembu Peteng, dan mengapa namanya dijadikan nama salah satu 'kali' atau sungai di Tulungagung, yaitu Kali Lembu Peteng.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui animasi ini adalah agar audiens tidak berhenti dalam melaksanakan suatu tugas, jangan sampai menunda tugas hingga tidak terpenuhi, karena itu adalah amanah yang sudah diberikan kepada kita. Cermin watak baik dari Pangeran Lembu Peteng adalah keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih, dan kasih sayang. Dengan menampilkan animasi pendek ini yang menekankan Pangeran Lembu Peteng lupa akan tugasnya membawa kembali pemberontak ke Bonorowo, dan malah jatuh cinta terhadap Roro Kembangore, hingga akhirnya menimbulkan konflik-konflik baru sehingga menyebabkan dirinya dibunuh dan tewas.

Animasi Pangeran Lembu Peteng ini menggunakan alur maju dengan *plot point* sebagai berikut:

1) Perkenalan

Pangeran Lembu Peteng diutus Kyai Pacet untuk membawa kembali pemberontak ke perguruan Bonorowo.

2) Konflik

Namun dalam perjalanannya, Pangeran Lembu Peteng bertemu dengan Roro Kembangore dan saling jatuh cinta. Pangeran Kalang mengadukannya pada Ayah Roro Kembangore yaitu Adipati Bedalem, sehingga memicu perkelahian antara keduanya.

3) Menuju Klimaks

Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangore berhasil melarikan diri ke tepi sungai. Pada saat mereka istirahat, muncul Kyai Kasanbesari dengan Tombak Koro Welang.

4) Klimaks

Pangeran Lembu Peteng bernegosiasi, Roro Kembangore dilepaskan. Kyai Kasanbesari bertarung dengan tombaknya

hingga mengenai dada pangeran itu. Pangeran Lembu Peteng tewas seketika.

5) End

Jasad Pangeran Lembu Peteng dibuang ke Sungai, yang akhirnya diberi nama Sungai Lembu Peteng.

E. Desain Karakter

Karakter-karakter yang akan muncul di dalam animasi "Pangeran Lembu Peteng" dapat dilihat pada Gambar 4.

Pangeran Lembu Peteng adalah seorang pangeran yang pergi dari Kerajaan Majapahit dan berguru pada Kyai Pacet di Perguruan Bonorowo. Ia ditugaskan oleh gurunya untuk menangkap pemberontak bernama Kalang yang sedang berada di Kadipaten Betak.

Roro Kembangore (Gambar 5) merupakan puteri dari Adipati Bedalem dan juga keponakan dari Pangeran Kalang. Roro Kembangore yang kebetulan berada di Taman Sari Kadipaten Betak bertemu dengan Pangeran Lembu Peteng. Setelah beberapa kali bertemu, kedua saling jatuh cinta dan sedang merencanakan pernikahan.

Kyai Pacet (Gambar 6a) adalah seorang sakti pendiri perguruan silat yang sangat terkenal di Bonorowo. Ia mengajarkan ilmu Jaya Kawijayan. Dan juga merupakan guru bagi Pangeran Lembu Peteng.

Pangeran Kalang (Gambar 6b) adalah pengikut setia sekaligus murid dari Kyai Kasanbesari. Ia yang memata-matai hubungan Roro Kembangore dan Pangeran Lembu Peteng, kemudian melaporkannya kepada Adipati Bedalem.

Adipati Bedalem (Gambar 7a) menentang hubungan anaknya, Roro Kembangore dengan Pangeran Lembu Peteng. Ia juga yang meminta bantuan Kyai Kasanbesari untuk menangkap Pangeran Lembu Peteng.

Kyai Kasanbesari (Gambar 7b) merupakan pemberontak yang memiliki senjata andalan bernama Tombak Korowelang. Ia yang sudah bersedia membantu Adipati Bedalem dengan mengejar Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangore sampai ke tepi sungai.

Perwira Majapahit (Gambar 8a) adalah utusan dari kerajaan Majapahit yang ditugaskan untuk mencari Pangeran Lembu Peteng karena meninggalkan kerajaan tanpa pamit.

Punakawan (Gambar 8b) merupakan seorang abdi dalem kerajaan dan pengawal Pangeran Lembu Peteng. Ia yang memberitakan bahwa pangeran telah tewas dibunuh dan jasadnya dibuang ke dalam sungai.

Prajurit Majapahit (Gambar 8c) adalah pasukan dari perwira yang siap dalam melaksanakan tugas kerajaan termasuk mencari jenazah Pangeran Lembu Peteng.

F. Desain Environment

Di dalam animasi terdapat berbagai tempat yang menjadi lokasi pelataran. Konsep ilustrasi untuk latar yaitu menggunakan teknik *solid digital painting* dengan *background* menggunakan *outline* untuk alam, seperti rumput, pohon, tanah, bangunan dan benda-benda lainnya. Warna turunan dipilih dari warna dasar agar nampak *semipainting* dan tidak menyatu dengan karakter. Pemberian *shading* dan pencahayaan tergantung tempat dan suasana (Gambar 9).

G. Logo Animasi

Logo animasi Pangeran Lembu Peteng (Gambar 10)

merupakan kombinasi gambar dan tulisan. Senjata keris dipilih karena memiliki kesan khas adat Jawa, Jawa Timur khususnya. Font jenis serif dipilih untuk mendapatkan kesan vernakular. Meskipun tergolong cerita legenda, animasi Pangeran Lembu Peteng ini masih berhubungan erat dengan kisah sejarah.

H. Tangkapan Layar

Hasil akhir animasi yang berupa tangkapan layar dalam beberapa *scene* dapat dilihat pada Gambar 11.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam perancangan animasi Pangeran Lembu Peteng ini telah didapatkan hasil-hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Media animasi dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah kurangnya pengenalan cerita rakyat berkarakter dan memiliki nilai-nilai moral yang dapat diajarkan pada remaja Indonesia; (2) Perancangan animasi 2D ini dikerjakan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang menerapkan teknik manual drawing. Digunakan kombinasi 3/4 dari 24 fps sehingga tingkat gerakan pada animasi tidak terlalu halus. Hal ini juga berpengaruh terhadap efisiensi waktu. Dibutuhkan waktu rata-rata 3-8 jam untuk pembuatan satu *scene* animasi. Asisten pewarnaan dasar juga direkrut untuk mempercepat

proses kerja; (3) Desain karakter dikembangkan dengan metode observasi dan studi eksperimental yang meliputi pakaian, properti, aksesoris, dan karakteristik yang digambarkan secara jelas; (4) Desain environment yang dikembangkan melalui metode observasi mendapatkan hasil ilustrasi solid yang terdiri dari 1-3 lapis environment pada layer background.

Berdasarkan hasil post test yang dilakukan kepada dua belas target audiens didapatkan : (1) Seluruh responden menyatakan bahwa cerita mudah dipahami hanya dengan sekali menonton, mengerti inti cerita, dan mengetahui siapa saja karakter yang ada di dalam animasi; (2) Sepuluh responden menyatakan bahwa alurnya sudah pas dan mudah diikuti, sedangkan dua lainnya menyatakan sedikit terburu-buru; (3) Dapat disimpulkan bahwa tujuan penulis untuk mengenalkan cerita Pangeran Lembu Peteng terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Faizal, H. Subianto, Faridah, and N. C. Umam, *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Jakarta Selatan: PT. Republika Solusi, 2015.
- [2] J. Danandjadja, *Folklor Indonesia : Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. Jakarta: Grafiti Pers, 1984.
- [3] V. P. Astaviansyah, *Sêrat Pusara Krama*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2015.
- [4] R. Ema, *Sejarah dan Babad Tulungagung*. Tulungagung: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Tulungagung, 1971.
- [5] E. Santosa, *Cerita Rakyat dari Tulungagung : Jawa Timur*. Jakarta: Grasindo, 2003.