

KOMODIFIKASI MOTIFEM FILM ANIMASI CERITA RAKYAT NUSANTARA DAN RELEVANSINYA SEBAGAI BAHAN LITERASI DI SEKOLAH

Lailatul Fitriah

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang
lailatulfitriah@umm.ac.id

Taufik Dermawan

Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
taufik.dermawan.fs@um.ac

Dwi Sulistyorini

Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
dwi.sulistyorini.fs@um.ac

Abstrak

Animasi cerita rakyat nusantara yang terdapat pada *chanel youtube* Si Riri, termasuk salah satu contoh komodifikasi yang dilakukan oleh para kreator. Motifem yang dapat dikatakan sebagai ruh cerita rakyat dikomodifikasi dan disesuaikan dengan penontonnya yaitu kalangan anak-anak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui komodifikasi motifem di film animasi cerita rakyat nusantara (Bawang Merah Bawang Putih dan Timun Emas) dan mengetahui relevansinya sebagai bahan literasi disekolah. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Data penelitian berupa tindakan tokoh dan skene-skene film yang berupa gambar. Teknik pengumpulan data dengan mencatat dan mengamati langsung film animasi cerita rakyat bawang merah bawang putih dan timun emas. Analisis data secara deskriptif dengan menggambarkan komodifikasi motifem yang ada di film animasi. Hasil penelitian menyebutkan, komodifikasi motifem pada film animasi cerita rakyat nusantara dengan menyajikan desain gambar yang lucu dan setting menarik, karena disesuaikan dengan penontonnya yaitu kalangan anak-anak. Meskipun ada proses komodifikasi, film menjadi sangat relevan untuk dijadikan sebagai bahan literasi di sekolah terutama untuk jenjang Sekolah Dasar (SD).

Kata Kunci: *komodifikasi, motifem, cerita rakyat, literasi.*

Abstract

The animation of Indonesian folklore found on Si Riri's YouTube channel is an example of commodification by creators. The motive, which can be said to be the spirit of the Rakyat story, is commodified and adapted to the audience, namely children. Therefore, the purpose of this study was to determine the commodification of motifs in animated films of Indonesian folklore (Bawang Merah Bawang Putih and Timun Emas) and to determine their relevance as literacy materials in schools. This research was conducted through a qualitative approach. The research data is in the form of character actions and film scenes in the form of pictures. Data collection techniques by recording and directly observing the animated film folklore Bawang Merah Bawang Putih and Timun Emas. Descriptive data analysis by describing the commodification of motifs in animated films. The results of the study stated that the commodification of motifs in animated films of Indonesian folklore by presenting cute image designs and interesting settings, because they are adapted to the audience, namely children. Even though there is a process of commodification, film is very relevant to be used as literacy material in schools, especially for the Elementary School (SD) level.

Keywords: *commodification, motifs, folklore, literacy*

PENDAHULUAN

Modernisasi menuntut seseorang terus mengembangkan diri serta berproses untuk menciptakan hal-hal baru. Hal tersebut karena adanya persaingan antara orang yang satu dengan yang lainnya. Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terhindar dari sebuah persaingan. Hal positif yang dapat amati, adanya persaingan membuat seseorang menjadi lebih kreatif dan inovatif. Modernisasi juga menciptakan individu-individu yang konsumtif, terlebih pada hal yang unik dan baru. oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri era modern dapat

membentuk seseorang menjadi pencipta atau ahli modifikasi. Modifikasi berarti mengubah barang agar menjadi lebih menarik namun tidak mengubah fungsi aslinya. Tidak hanya itu saja, budaya konsumtif inilah yang akhirnya memunculkan komodifikasi suatu barang atau jasa. Komodifikasi akan dilakukan oleh Individu atau pihak-pihak kreatif agar nilai barang atau jasa tidak hanya memiliki nilai estetika, namun juga nilai jual. Karl Marx menggambarkan proses komodifikasi sebagai pemberian nilai ekonomis pada suatu barang yang sebelumnya tidak memiliki nilai jual, sehingga nilai

tersebut menggantikan nilai sosial lainnya (Evans, 2004). Komodifikasi merupakan proses mengubah suatu barang menjadi memiliki nilai jual di pasaran (Mosco, 2009). Komodifikasi dapat diartikan sebagai upaya mengubah nilai sosial atau yang lainnya pada suatu barang dan jasa menjadi nilai ekonomi untuk memperoleh keuntungan. Mosco (2009) membagi tiga bentuk komodifikasi yaitu komodifikasi isi atau konten, komodifikasi penikmat atau audiens, dan komodifikasi pekerja. Komodifikasi konten berhubungan dengan mengkomodifikasi isi yang ada menjadi nilai jual yang menguntungkan. Komodifikasi audiens yaitu memanfaatkan audiens yang menikmati suatu konten tertentu, sehingga banyaknya audiens tersebut mendatangkan nilai ekonomi tersendiri bagi penciptanya. Komodifikasi pekerja yaitu menjadikan kompetensi yang dimiliki menjadi nilai jual dan menguntungkan diri sendiri.

Komodifikasi yang paling umum terjadi adalah berhubungan dengan konten atau isinya. Komodifikasi konten pada film bertujuan untuk menarik penontonnya. Seperti yang terjadi pada film yang diunggah di Youtube, karena jika film sudah dilihat sebanyak ketentuan Youtube, maka pihak youtube akan memasang iklan di *channel* film tersebut. Imbasnya akan mendatangkan uang bagi produsennya. Seperti yang terjadi di film animasi cerita rakyat yang terdapat di Channel Youtube Si Riri Cerita Anak Interaktif.

Cerita rakyat nusantara mayoritas adalah sastra lisan yang diceritakan secara turun temurun, menyabar, serta bercirikan tradisi yang berhubungan daerah asalnya. Sastra lisan memiliki unsur yang paling utama yaitu motif. Motif umumnya berhubungan dengan gejala alam, binatang, penipuan, dan sebagainya. Cerita rakyat dapat di potong ke beberapa bagian yang disebut dengan motifem, serta dapat membentuk keteraturan struktur. Urutan motifem secara umum terdiri dari, larangan, pelanggaran, konsekuensi, dan upaya untuk keluar dari konsekuensi (Dundes, 1965). Cerita rakyat juga digolongkan menjadi folklor lisan. Menurut Utley, folklor lisan memiliki beberapa ciri di antara-nya dari mulut ke mulut, tersebar, kultur, konservasi, berkelompok (Endraswara, 2009). Mayoritas cerita rakyat tidak diketahui siapa penulisnya (anonym), sehingga karena diceritakan dari mulut ke mulut pastilah ada beberapa bagian yang hilang. Oleh karena itu, untuk mempertahankan keberadaannya cerita rakyat nusantara dibukukan, bahkan di Ekranisasi menjadi sebuah film misalkan film animasi. Ekranisasi adalah memindahkan cerita dari teks menjadi sebuah film (Saputra, 2020). Proses ekranisasi mengakibatkan adanya penciptaan cerita, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Film animasi cerita rakyat sangat banyak sekali, dengan berbagai versi namun tidak mengurangi pesan yang ada di dalamnya. Animasi dapat diartikan

sebagai sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu sehingga menjadi gambar bergerak (Enterprise, 2020). Salah satu *Channel Youtube* yang berisi konten cerita animasi adalah Si Riri Cerita Anak Interaktif. *Channel* tersebut diproduksi oleh *Aducastudio*, salah satu rumah produksi pengembang teknologi dan media belajar. *Chanel youtube* Si Riri mengangkat dongeng, cerita rakyat nusantara dan fabel. Cerita rakyat nusantara yang terdapat pada *chanel* tersebut, di antara-nya yang terkenal adalah cerita bawang merah bawang putih dari Riau dan cerita timun emas dari Jawa tengah.

Cerita bawang merah bawang putih mengisahkan seorang gadis yang ibunya sudah meninggal dan ayahnya harus menikah lagi dengan perempuan lain yang sudah memiliki anak bernama bawang merah. Ibu dan adik barunya sangat jahat kepada bawang putih, Namun karena kesabaran dan kebaikan hatinya dia akhirnya hidup bahagia.

Cerita timun emas berkisah seorang ibu yang sangat merindukan mempunyai momongan. Ibu tersebut akhirnya mempunyai anak dengan bantuan buto ijo (raksasa) dengan sebuah perjanjian. Namun Ketika bayi itu sudah dewasa karena kebaikan hatinya, dia dapat mengalahkan buto ijo dan dia akhirnya hidup Bahagia.

Dua cerita tersebut sangat akrab di telinga masyarakat Indonesia khususnya kalangan anak-anak. Cerita tersebut juga telah di filmkan dalam banyak versi,

misalkan sinetron dengan judul yang sama, serta film animasi.

Cerita rakyat terdapat pesan yang dapat digali oleh penikmatnya sehingga bermanfaat untuk kelangsungan hidupnya baik untuk masa sekarang maupun untuk masa depan. Misalkan, pesan yang terdapat dalam cerita bawang merah bawang putih dan timun emas yang menggambarkan sebuah kesabaran dan keikhlasan saat diberikan cobaan. Keikhlasan dan kesabaran itu yang akhirnya memberikan kebahagiaan. Oleh karena itulah, cerita rakyat dapat digunakan sebagai bahan literasi di sekolah.

Literasi sekarang ini dimaknai lebih luas, tidak hanya sekedar kompetensi berbahasa. Purcel dan Gate dkk, memberikan pandangan mengenai literasi dunia nyata. Menurut mereka literasi dunia nyata berhubungan dengan kegiatan membaca dan menulis siswa di kelas tentang dunia nyata untuk dunia nyata pula (Patmawati dan Artini, 2018). Oleh karena itu, saat berliterasi dapat menimbulkan proses berpikir kritis yang akhirnya akan terstimulus untuk membuat sebuah karya atau melakukan Tindakan nyata. Bahan literasi tidak hanya berbentuk teks, namun juga berbentuk info grafis, teks multimodal, video, dan lainnya.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, penelitian ini dibatasi hanya membahas komodifikasi motifem cerita rakyat nusantara (bawang merah bawang putih dan timun emas) menurut Mosco pada bentuk komodifikasi konten serta

relevansinya sebagai bahan literasi disekolah.

Penelitian sebelumnya mengenai komodifikasi pernah dilakukan oleh (Tamsil, 2020; Salim dkk, 2020; Novelita dan Saifuddin,2020; Mustika & Kurnia,2021; Tandian, 2021), hasil penelitian menyebutkan bahwa kepiluan, disabilitas, dan kesenian wayang kulit, di dunia perfilman dikomodifikasi menjadi tontonan yang menarik. tidak hanya itu citra dan tubuh perempuan serta tema kritik sosial yang diangkat di dalam film juga dikomodifikasikan sehingga memiliki nilai jual dan menguntungkan pihak tertentu.

Penelitian sebelumnya mengenai cerita rakyat juga dilakukan oleh (Ahmadi et al., 2021; Kuswara & Sumayana, 2020; Lestari, 2019; Ramdhani et al., 2019; Zul Apriani & Ken Kustianti, 2020; Hermawan, 2022) hasil penelitian menyebutkan bahwa dalam cerita rakyat yang diteliti terdapat nilai karakter yang dapat diambil dan diaplikasikan dalam dunia nyata dan beberapa penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa cerita rakyat relevan disajikan sebagai bahan literasi di sekolah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama membahas mengenai komodifikasi dan penelitian mengenai cerita rakyat juga sering dilakukan yaitu untuk menguak nilai-nilai yang ada di dalamnya. Perbedaannya, komodifikasi yang dibahas pada penelitian ini mengarah pada komodifikasi motifem menurut

Mosco yaitu bentuk komodifikasi konten atau isi cerita rakyat nusantara yang sudah di ekranasi menjadi sebuah film animasi yang terdapat di chanel youtube Si Riri Cerita Anak Interaktif.

Oleh karena itu, penelitian dengan judul Komodifikasi Motifem Film Animasi Cerita rakyat Nusantara dan Relevansinya sebagai Bahan Literasi di Sekolah bertujuan untuk memaparkan komodifikasi motifem cerita rakyat nusantara (bawang merah bawang putih dan timun emas) dan mengkaji relevansinya sebagai bahan literasi disekolah. Oleh karena itu, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperkaya khazanah ilmu sastra serta memperoleh bahan literasi yang relevan untuk digunakan disekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Creswell, salah satu karakter khusus penelitian kualitatif adalah peneliti sebagai instrumen utama pengumpul data (Sugiarti, 2020). Oleh karena itu peneliti terlibat langsung dan aktif.

Data penelitian berupa tindakan tokohnya, serta skene-skene film yang berupa gambar. Menurut Lofland (dalam Moleong, 2010), data primer penelitian kualitatif berupa kata-kata dan Tindakan, sedangkan data sekundernya sebagai tambahan berupa dokumen.

Sumber data penelitian ini dari film animasi cerita rakyat bawang merah bawang putih, timun emas, yang

terdapat di *chanel youtube* Si Riri. Teknik pengumpulan data melalui pencatatan dan mengamati langsung film animasi cerita rakyat.

Data di analisis dengan menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan komodifikasi motifem yang terdapat di cerita rakyat bawang merah bawang putih dan timus emas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komodifikasi konten atau isi pada cerita rakyat yang sudah di ekranisasi menjadi film umumnya dapat terjadi salah satunya pada motifem. Seperti yang terjadi pada film cerita rakyat bawang merah bawang putih dan timun emas.

A. Komodifikasi Motifem pada Film Animasi Bawang merah dan Bawang Putih.

Motifem, baik pada teks cerita rakyat maupun filmnya memiliki kesamaan, karena produk film hanya perpindahan dari mekanisme khayalan di teks menjadi bentuk nyata. Meskipun proses tersebut ada pengurangan, penambahan, dan perubahan, namun tidak mengubah motifem yang ada di dalamnya. Menurut Burkert (1979), Cerita rakyat bahkan mitos memiliki rangkaian motifem yang tetap. Berikut motifem film animasi cerita rakyat bawang merah dan bawang putih.

1. Pembukaan cerita menggambarkan keadaan alam pedesaan dan sebuah keluarga yang bahagia.

2. Cobaan muncul pada keluarga tersebut dan membuat bawang putih menderita.
3. Kebaikan hati bawang putih, membuat dia dapat keluar dari penderitaan tersebut.
4. Bawang merah dan ibu tiri yang jahat mendapat karma dan terusir.
5. Akhirnya bawang putih hidup Bahagia.

Cerita rakyat awalnya bukanlah cerita yang dikhususkan untuk anak-anak. Oleh karena itu, di dalam cerita muncul hal-hal yang kurang pantas bila disajikan untuk anak-anak, misalkan percintaan, kekerasan, mengutuk, perebutan kekuasaan dll. Komodifikasi konten atau isi, yang dilakukan oleh pengusaha kreatif yaitu dengan mengubah nilai-nilai intrinsik dengan nilai-nilai pengetahuan yang berhubungan dengan siapa yang memerlukannya atau penonton (Moscow, 2009). Oleh karena itu, pada film animasi bawang merah bawang putih motifem dikomodifikasi untuk menarik penonton yang sebagian besar kalangan anak-anak. Komodifikasi motifem tersebut dilakukan dengan tiga acara yaitu melalui tokoh-tokoh, setting, serta pesan yang ingin disampaikan melalui tingkah laku tokohnya. Gambar tokoh bawang merah dan bawang putih dimodifikasi sehingga memiliki bentuk yang lucu meskipun wajahnya cantik, namun memiliki bentuk kepala lebih besar daripada badannya. Berikut gambar tokoh pada film animasi bawang merah dan bawang putih yang terdapat pada *chanel youtube* Si Riri.



Gambar 1.1. Gambar Ayah, Ibu tiri, Bawang merah dan Bawang putih.

Setting tempat juga menggambarkan suasana pedesaan yang asri sehingga membawa atmosfer sendiri pagi anak-anak terutama yang tinggal di perkotaan. Suasana kekeluargaan juga ditampilkan dengan sangat apik, meskipun ada beberapa adegan ibu tiri dan bawang merah memerintah bawang putih untuk bekerja. Perintah tersebut mengandung edukasi, sebuah larang untuk tidak berbuat demikian. Berikut gambar setting tempat film animasi bawang merah bawang putih pada *chanel youtube Si Riri*.



Gambar 1.2. Setting tempat yang menggambarkan suasana pedesaan.

Hasil modifikasi gambar serta setting, menghasilkan komoditas yang menghibur dan memberikan pesan positif kepada penontonnya, serta

memiliki mangsa pasar tersendiri yaitu sebagian besar dari kalangan anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tamsil (2020), yang menyebutkan bahwa kepiluan dan kesedihan yang terdapat pada film “Dancing In The Rain” dapat dikomodifikasi sebagai produk yang memotivasi dan menghibur.

Cerita bawang merah dan bawang putih memiliki pesan yang tersirat, salah satunya adalah perbuatan baik akan di balas dengan kebaikan pula namun perbuatan jahat akan mendapat karma. Pesan yang tersirat di dalam cerita yang terdapat pada urutan motifem ke tiga dan empat, menjadi komoditi yang menarik sehingga film tersebut memiliki nilai jual dan diminati para orang tua untuk disajikan ke anak-anak mereka sebagai tontonan yang positif.

B. Komodifikasi Motifem pada Film Animasi Timun Emas

Rangkaian motifem film animasi timun emas terdiri dari:

1. Pembukaan cerita, diperlihatkan seorang janda yang sangat merindukan memiliki anak.
2. Janda bertemu dengan buto ijo dan mengikat janji setelah diberi benih mentimun.
3. Bayi Timun Emas keluar dari mentimun dan di rawat sang janda sampai besar.
4. Buto ijo menagih janji kepada sang janda untuk mengambil Timun Emas.

5. Timun Emas berhasil selamat karena kebaikan hatinya.

Komodifikasi konten pada film animasi timun emas juga terjadi di rangkaian motifemnya. Rangkaian motifem berisi pesan yang dapat diambil oleh penontonnya yang sebagian besar anak-anak. Cerita timun emas mengandung pesan tersirat yang terdapat di urutan motifem ke lima yaitu kebaikan akan mengalahkan kejahatan. Pesan tersebut menjadi komodifikasi yang memiliki nilai jual. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustika (2021), menyebutkan pesan berupa kritik social yang terdapat dalam film dokumnter berjudul sexy killers menjadi komoditas yang menarik dan akhirnya dapat membantu masyarakat menyelesaikan permasalahannya.

Penyajian motifem ditampilkan dengan gambar yang lucu, sang tokoh meskipun memiliki wajah cantik, namun memiliki kepala yang lebih besar daripada badannya. Penggambaran Tokoh buto ijo, memiliki badan gemuk dengan perut besar sehingga terkesan lucu dan tidak menyeramkan, sehingga menarik anak-anak untuk menontonnya. Berikut gambar tokoh film animasi Timun Emas yang terdapat di chanel youtube Si Riri.



Gambar 1.3. Gambar tokoh buto ijo, Mbok Sarni, dan Timun Emas.

Sama seperti film animasi bawang merah bawang putih, setting film timun emas juga menggambarkan suasana pedesaan dan hutan yang masih asri. Suasana mencekam saat buto ijo mengejar timun emas juga tidak digambarkan sangat menyeramkan, karena keberanian timun emas yang lebih ditonjolkan. Berikut gambar setting film Timun Emas yang terdapat di chanel youtube si RiRi.



Gambar 1.4. Setting tempat menggambarkan suasana pedesaan yang asri.

Tokoh sebagai pengembang cerita dan pembawa pesan, dikomodifikasi sehingga lebih lucu dan memiliki nilai jual. Setting tempat dan suasana juga dikomodifikasi sehingga lebih menarik dan memiliki nilai jual. Komodifikasi tersebut dilakukan melalui Teknik penyajian yang disesuaikan dengan penontonnya, sehingga memiliki

penikmat sendiri yaitu kalangan anak-anak.

Relevansi Cerita rakyat Nusantara Sebagai Bahan Literasi di Sekolah.

Proses berliterasi tidak hanya dihubungkan dengan teks saja. Proses berliterasi dapat menggunakan media apa pun bahkan yang dekat dengan siswa. Sesuai dengan tujuan utama berliterasi, siswa dalam memperoleh pengalaman dari proses yang dijalani. Oleh karena itu, literasi dapat dilakukan melalui teks, lingkungan, dunia maya, bahkan film. Film animasi bawang merah dan bawang putih yang terdapat dalam chanel youtube Si Riri juga terdapat pesan yang dapat diambil oleh penontonnya sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut, karena cerita rakyat sebagai salah satu karya sastra terdapat refleksi dunia nyata yang tidak akan terlepas dari pengalaman hidup. Menurut Hoerip (1982), sebuah karya sastra terlahir akibat adanya reaksi terhadap suatu keadaan.

Rangkaian motifem dalam Film animasi bawang merah dan bawang putih serta timun emas, yang disajikan di *chanel youtube* Si Riri juga menyampaikan hal-hal yang positif. Hal tersebut disebabkan karena adanya proses komodifikasi yang dilakukan oleh produsen film. Komodifikasi tersebut disesuaikan dengan tujuan penontonnya serta misi produsen itu sebagai pengembang teknologi dan media belajar. Penghilangan motifem yang berisi hal negatif juga dihilangkan

sebagai salah satu proses komodifikasi. Pada film animasi bawang merah bawang putih terjadi penggantian skene. Cerita di teks atau beberapa *chanel youtube* yang lain, bawang merah dan ibu tiri berakhir dengan mengenaskan karena digigit ular dan kalajengking. Pada film animasi Si Riri bawang merah dan ibu tiri hanya kabur karena ketakutan. Sama halnya dengan cerita timun emas. Proses meninggalnya raksasa pada teks dan *chanel youtube* yang lain digambarkan sangat mengenaskan. Pada film animasi Si Riri proses tersebut digambarkan sebagai proses pengusiran, meskipun akhirnya raksasa digambarkan meninggal di tengah danau. Hal tersebut, masih terdapat edukasi yang disiratkan yaitu harus selalu berhati-hati di mana pun berada apalagi saat dipinggir danau atau sungai.

Oleh karena itu, film-film tersebut sangat relevan jika digunakan sebagai bahan literasi di sekolah khususnya untuk kalangan sekolah dasar (SD). Pesan yang akan disampaikan juga dapat dimaknai dengan mudah. Gambar juga menarik, sehingga sangat menyenangkan anak-anak.

PENUTUP

Motifem cerita rakyat berisi pesan yang dapat diambil oleh penontonnya. Oleh karena itu motifem dijadikan komoditi yang dikomodifikasi oleh para kreator. Hasil komodifikasi dapat menambah nilai jual pada isi atau konten cerita. Komodifikasi pada film bawang merah bawang putih dan timun

emas disesuaikan dengan penontonnya yaitu kalangan anak-anak. Karena itulah komodifikasi motifem dilakukan melalui gambar tokoh-tokohnya di desain lucu serta setting tempat yang asri dan masih alami.

Cerita rakyat juga berisi hal-hal yang positif, karena beberapa skene dari cerita aslinya yang kurang sesuai diganti. Namun penggantian tersebut tidak mengurangi pesan yang akan disampaikan. Oleh karena itu, film animasi cerita rakyat bawang merah dan bawang putih pada *chanel youtube* Si Riri meskipun telah mengalami komodifikasi namun dapat digunakan dan relevan sebagai bahan literasi disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. 2021. *Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. Progres Pendidikan*, 2(1), 1–6.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Burkert, W. (1979). *Structure and history in Greek mythology and ritual*. University of California Press.
- Dundes, A. (1965). *The Study of Folklore*. Prentice-Hall.
- Endraswara, Suwardi. 2009. *Metode Penelitian Foklor*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Enterprise, Jubile. 2020. *Dasar Dasar Animasi Komputer*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Evans, D. S. dan P. 2004. *Das Kapital untuk Pemula*, Yogyakarta: Resist Book
- Helsa Dhyanti Mustika, & Kurnia, S. S. (2021). Komodifikasi Kritik Sosial dalam Film Sexy Killers. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 1(1), 6–12.
<https://doi.org/10.29313/jrjmd.v1i1>
- Hermawan, D. dkk. (2022). *Pemanfaatan Cerita Rakyat Dikabupaten Bandung dalam Penyusunan Bahan Ajar Mendongeng Berbasis Kearifan Lokal*. Sastra Indonesia Dan Daerah, 12(2).
- Hoerip, Satyagraha. 1982. *Sejumlah Masalah Sastra*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Kuswara, K., & Sumayana, Y. 2020. *Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317–326.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>
- Lestari, R. F. 2019. *Wujud Budaya Dan Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Watu Dodol*. *Belajar Bahasa*, 4(2), 177.
<https://doi.org/10.32528/bb.v4i2.2559>
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mosco, Vincent. (2009). *The Political Economy of Communication*. SAGE Publications I.
- Novelita, M. dan S. (2020). *Komodifikasi Disabilitas Dalam Film The Shape of Water*. Kalbisocio, Jurnal Bisnis Dan Komunikasi, 7(1).
- Padmawati, Ni Nyoman dan Luh Putu Artini. 2018. *Literasi di Sekolah: dari Teori ke Praktik*. Bali:Nilacakra Publiser.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. 2019. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Salim, Riki Sulaiman dkk. 2020. *Komodifikasi Kesenian Wayang Kulit Dalam Film Perempuan Tanah Jahanam Perspektif Marxian*. Intelektiva : Jurnal ekonomi, sosial & humaniora, VOL.01 NO. 12.
- Saputra, Nanda. 2020. *Ekranisasi Karya Sastra dan Pembelajarannya*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Sugiarti, dkk. 2020. *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: UMM Press
- Tamsil, Ilma Saakinah. 2020. *Representasi dan Komodifikasi Kepiluan dalam Film Dancing In The Rain*. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS). Vol 3, No. 1.
- Tandian, E. A. 2021. *Komodifikasi Cinta dan Tubuh Perempuan Pada Film Love For Sale dan Love For Sale 2*. Jurnal Seni Urban. 5 (2).
- Zul Apriani, O., & Ken Kustianti, S. 2020. *Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Buku Cerita Rakyat Sang Piatu Menjadi Raja Dari Daerah Bengkulu*. Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 3(2), 251–257.