

Representasi Unsur-unsur Kebudayaan dalam Legenda *Usang Rimau*: Kajian Antropologi Sastra

Eka Putri^{1*}, Sri Wahyuni², Luciana Lidya Sari³, Siti Enik Mukhoiyaroh Bambang⁴

^{1,2,3} Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Indonesia

⁴ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Corresponding author: ekaputri@polsri.ac.id

Abstract

This research aims to describe the cultural elements in the legend of Usang Rimau. The method used in this study is a qualitative descriptive method supported by a literary anthropological approach. The source of data for this research is the legend of Usang Rimau which comes from South Sumatra Province. The data of this research is in the form of cultural elements in the legend of Usang Rimau in the form of text excerpts in legends. The data collection technique uses documentation and recording techniques used to support this research. The data analysis technique uses categorization stages consisting of religious systems, social systems, knowledge systems, language systems, living equipment systems, livelihood systems, and arts. The validity of the data used in this study uses theoretical triangulation to look at the data from various perspectives. The results of the study show that in the legend of Usang Rimau, there are seven forms of Cultural elements, namely: (1) religious system, (2) social system, (3) knowledge system, (4) language system, (5) living equipment system, (6) livelihood system, and (7) arts. These cultural elements can be used as inspirational and appreciative reading and learning materials as a form of literary appreciation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur kebudayaan dalam legenda *Usang Rimau*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang didukung dengan pendekatan antropologi sastra. Sumber data penelitian ini, yaitu legenda *Usang Rimau* yang berasal dari Provinsi Sumatra Selatan. Data penelitian ini berupa unsur-unsur kebudayaan dalam legenda *Usang Rimau* yang berupa kutipan-kutipan teks dalam legenda. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dan catat yang digunakan untuk menunjang penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan tahapan kategorisasi. yang terdiri dari sistem religi, sistem kemasyarakatan, sistem pengetahuan, sistem bahasa, sistem peralatan hidup, sistem mata pencaharian hidup, dan kesenian. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teori untuk melihat data dari berbagai sudut pandang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam legenda *Usang Rimau* ditemukan sebanyak tujuh wujud unsur-unsur kebudayaan, yaitu: (1) sistem religi, (2) sistem kemasyarakatan, (3) sistem pengetahuan, (4) sistem bahasa, (5) sistem peralatan hidup, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) kesenian. Unsur-unsur kebudayaan ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan pembelajaran yang inspiratif dan apresiatif sebagai bentuk apresiasi sastra.

Article History

Received: 11 March 2025

Revised: 14 March 2025

Accepted: 30 March 2025

Keywords:

Representation; culture, Usang Rimau, Literary Anthropology

PENDAHULUAN

Kehadiran sastra di tengah-tengah masyarakat menyajikan gambaran yang mendalam atas berbagai macam kebudayaan yang ada dalam masyarakat, sehingga memberikan gambaran kehidupan manusia yang luas serta memberikan sesuatu yang bermakna. Sastra dipandang sebagai cermin kehidupan masyarakat yang di dalamnya terdapat berbagai masalah termasuk adanya budaya yang berkembang (Irawan Rahmat, 2019). Selain itu, Karya sastra dianggap sebagai struktur tanda bermakna. Makna yang tersirat dalam karya sastra merupakan pemaparan buah pikir, pendapat, dan pandangan tentang hidup dan kehidupan. Karya sastra, khususnya novel menampilkan latar belakang sosial budaya masyarakat. Latar belakang yang ditampilkan meliputi tata cara kehidupan, adat istiadat, kebiasaan, sikap, upacara adat agama, sopan santun, hubungan kekerabatan dalam masyarakat, dalam cara berpikir, cara memandang sesuatu, dan sebagainya (Rismayanti et al., 2020). Legenda merupakan bentuk sastra yang di dalamnya memuat gambaran-gambaran kehidupan manusia, termasuk kebudayaan.

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi dan sering di jelaskan sebagai cerita sejarah (Asiyah, 2017; Handani & Nafianti, 2017). Sedangkan pengertian legenda lainnya merupakan satu karya sastra lisan yang hadir di masyarakat. Hal ini sebagai perwujudan keadaan masyarakat tertentu (Rustanti, dan Indiatmoko, 2017). Legenda pada dasarnya adalah sastra dalam bentuk ujaran yang diceritakan dari mulut ke mulut. Selain itu, sastra juga dikatakan kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat (Sitepu et al., 2019).

Salah satu hal yang diamati dalam sebuah legenda adalah kebudayaan. Kebudayaan merupakan akar atau jiwa yang dimiliki oleh masyarakat (Olang et al., 2021). Manusia dalam praktiknya tak dapat dipisahkan dari kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat. Arti luas kebudayaan ialah tindakan, keutuhan komponen gagasan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Jannah & Putra, 2021). Selain itu, kebudayaan merupakan suatu konsep yang membangkitkan minat yang berkaitan dengan cara manusia hidup, berpikir, merasa, mempercayai, dan sebagainya (Sumarto, 2019). Hal ini merupakan tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas suatu masyarakat.

Terkait masalah kebudayaan, Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keberagaman budaya. Baik kebudayaan yang berupa kepercayaan, benda, cerita, bahasa, dan sebagainya. Lebih lanjut, untuk mengenal sebuah budaya, penting untuk memahami unsur-unsur kebudayaan manusia. Selain itu, unsur-unsur kebudayaan yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat (Indrastuti, 2018) membaginya menjadi tujuh unsur, yaitu (1) sistem religi, (2) sistem kemasyarakatan, (3) sistem pengetahuan, (4) sistem bahasa, (5) sistem peralatan hidup, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) kesenian.

Representasi kebudayaan menarik untuk diteliti karena memiliki beberapa alasan. Pertama, kebudayaan merupakan warisan yang harus dijaga keberadaannya. Kedua, peneliti ingin membangun perspektif baru dalam memandang kebudayaan, biasanya kebudayaan hanya dipandang sebagai suatu peninggalan yang tidak berarti, padahal kebudayaan dapat menjadi kekayaan dan identitas bangsa. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian mengenai representasi kebudayaan ini, diharapkan mampu membuka pikiran peneliti dan pembaca bahwa masih banyak kebudayaan yang terdapat di sebagian besar daerah Indonesia yang membutuhkan perhatian.

Adapun cara untuk memahami unsur-unsur kebudayaan yang terdapat dalam legenda tentunya diperlukan sebuah pendekatan, yaitu pendekatan antropologi sastra. Antropologi sastra adalah penelitian terhadap pengaruh timbal balik antara sastra dan kebudayaan. Kedekatan sastra

dan antropologi tidak dapat diragukan lagi, antropologi sastra muncul dari banyaknya sastra yang sarat unsur-unsur budaya yang terkandung di dalamnya (Irawan Rahmat, 2019).

Legenda *Usang Rimau* dipilih sebagai objek kajian karena memenuhi kriteria penelitian. Legenda ini berasal dari Provinsi Sumatra Selatan yang menampilkan kebudayaan dalam masyarakatnya. Dengan mengkaji kebudayaan dalam masyarakat di Provinsi Sumatra Selatan ini akan memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai beragam kebudayaan. Oleh karena itu, penulis memiliki motivasi tersendiri untuk meneliti legenda *Usang Rimau* dari segi kebudayaannya. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah representasi kebudayaan dalam legenda *Usang Rimau*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi kebudayaan dalam legenda *Usang Rimau*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang didukung dengan pendekatan antropologi sastra. Pendekatan Antropologi sastra adalah suatu studi yang menghubungkan suatu karya sastra dan manusia (Aziezah, 2022; Ihsan & Zuliyanti, 2018; Rahmawati, 2021; Ratna, 2011). Sumber data dalam penelitian ini berupa semua data yang berkaitan dengan representasi kebudayaan yang terdapat dalam legenda *Usang Rimau* yang berasal dari Sumatra Selatan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik dokumentasi dan catat. Adapun analisis data ditempuh dengan langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: 1) mengidentifikasi data yang berkaitan dengan representasi kebudayaan. 2) Mengklasifikasikan kebudayaan dalam legenda *Usang Rimau* berdasarkan teori unsur-unsur kebudayaan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat yang membagi kemiskinan ke dalam tujuh bagian, yaitu (1) sistem religi, (2) sistem kemasyarakatan, (3) sistem pengetahuan, (4) sistem bahasa, (5) sistem peralatan hidup, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) kesenian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis teori dengan menganalisis data dari berbagai sudut pandang. Langkah penelitian terdiri dari beberapa hal yakni 1) Menganalisis hasil pengklasifikasian unsur-unsur kebudayaan yang terdapat di dalam legenda *Usang Rimau* yang didukung dengan data berupa kutipan-kutipan dari legenda *Usang Rimau*. 2) Mendeskripsikan hasil analisis. 3) Menyimpulkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Legenda *Usang Rimau* merupakan cerita yang berasal dari Sumatra Selatan. Legenda ini mengisahkan kehidupan tiga orang bersaudara yang berkelana secara terpisah untuk mencari kehidupan yang lebih baik. Mereka berkelana semenjak kedua orang mereka meninggal dunia. Di setiap tempat dan lingkungan yang mereka singgahi, terdapat berbagai macam unsur kebudayaan yang berbeda-beda. Adapun analisis kebudayaan yang terdapat dalam legenda *Usang Rimau* ini merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat yang membagi unsur-unsur kebudayaan menjadi tujuh bagian, yaitu (1) sistem religi, (2) sistem kemasyarakatan, (3) sistem pengetahuan, (4) sistem bahasa, (5) sistem peralatan hidup, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) kesenian.

Analisis Representasi Unsur-unsur Kebudayaan dalam Legenda *Usang Rimau*

Dalam legenda *Usang Rimau*, ditemukan tujuh bentuk unsur-unsur kebudayaan dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Unsur-unsur Kebudayaan dalam Legenda *Usang Rimau*

NO	UNSUR-UNSUR KEBUDAYAAN	JUMLAH DATA
1	Sistem religi	1
2	Sistem kemasyarakatan	1
3	Sistem pengetahuan	4
4	Sistem bahasa	29
5	Sistem peralatan hidup	5
6	Sistem mata pencaharian hidup	2
7	Kesenian	2
Jumlah Total		44

Sistem Religi

Sistem religi mencakup seluruh aspek keagamaan, baik nilai-nilai yang terkandung dalam agama maupun ritual-ritual dalam agama, dan sebagainya. Di Indonesia, sistem religi sering mewarnai budaya Masyarakat (Indrastuti, 2018). Adapun representasi unsur kebudayaan sistem religi dalam legenda *Usang Rimau* ditunjukkan dalam kutipan berikut.

Masa perkembangan dusun ini, datang dua lelaki dari Banten, Maulana Ibrahim dan Maulana Makdum. Keduanya mengajarkan agama Islam, dimulai dari Siropati dan keluarganya. Penduduk Meranjat dan sekitarnya pun menjadi pemeluk Islam (Syarofie, 2009).

Kutipan di atas, merepresentasikan unsur religi pada masyarakat Meranjat dan sekitarnya pada masa tersebut yang dibawa oleh Maulana Ibrahim dan Maulana Makdum. Dengan begitu, masyarakat dalam legenda ini memeluk agama Islam.

Sistem Kemasyarakatan

Dalam sebuah kehidupan bermasyarakat, terdapat cara, gaya, dan model interaksi sosial antar masyarakat, seperti gotong royong, tenggang rasa, dan sebagainya. Sistem kemasyarakatan mencakup semua aspek kehidupan dalam masyarakat. Legenda *Usang Rimau* merepresentasikan adanya sistem kemasyarakatan yang mereka gunakan untuk berinteraksi satu sama lain. Hal ini ditemukan pada kutipan berikut.

Setelah beberapa kali berkunjung dan saling bertukar bahan makanan, sebagian orang di Sukaperna berniat pindah ke tempat yang lebih menjanjikan bagi kehidupan itu. Niat ini pun disambut baik pasangan berwajah mendung itu. Akhirnya, sebagian besar orang Sukaperna pindah ke tempat ini. Untuk mengingat kehidupan makmur dan jaya, tetapi penghuninya berwajah muram, semua orang bersepakat menamakan tempat itu sebagai Dusun Merana Jaya. Semakin lama penyebutan dusun berubah, dari Merana Jaya menjadi Meranjat. Sementara Dusun Sukaperna, berubah nama menjadi Dusun Lintang (Syarofie, 2009).

Berdasarkan kutipan di atas, tergambar kehidupan pada masa tersebut yakni adanya interaksi yang harmonis dalam masyarakat setempat. Mereka saling menerima masyarakat dari tempat lain

dan dapat hidup berdampingan. Terlihat penerimaan yang baik dari Dusun Meranjat terhadap Dusun Lintang.

Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan mengacu kepada seluruh pengetahuan manusia, baik tentang alam, flora, fauna, kepribadian, tubuh manusia, dan segala hal yang merupakan hasil interaksi sosial, interaksi dengan alam, dan warisan turun-temurun dari nenek moyang manusia. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

Penat dengan canda tawa, tiga kakak beradik itu berkisah tentang kelana mereka. Si sulung, yang tiba di suatu negeri, sempat menimba ilmu bercocok tanam. Dia pun sempat menerapkan ilmunya itu, hingga kemudian mendapatkan jodoh, yang kini telah memberinya seorang anak (Syarofie, 2009).

Akan halnya Terang Nyawo, telah mendapatkan ilmu kesaktian dalam pengelanaannya. Selain kemahiran berkelahi, dia juga memiliki kemahiran melompat jauh. Dia bahkan dapat menyeberangi sungai hanya dengan sekali lompat dari tepian ke tepian (Syarofie, 2009).

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut, tergambar pengetahuan yang mereka miliki. Dalam legenda ini, Buku Nyawo (Si sulung) dan Terang Nyawo telah mempelajari ilmu bercocok tanam dan ilmu kesaktian. Dengan begitu, pada masyarakat dahulu diceritakan bahwa mereka sudah mengenal ilmu bercocok tanam dan ilmu kesaktian tersebut.

Sistem Bahasa

Bahasa merupakan instrumen paling utama dan fundamental dalam kehidupan manusia. Tanpa bahasa, kebudayaan mustahil akan terbentuk karena bahasa merupakan alat utama yang menjadikan manusia menjadi berbudaya. Dalam legenda ini, sistem bahasa ditemukan pada kutipan-kutipan berikut ini.

Keduanya mendekati tangga, bergantian mengambil *timbuk* dari batok kelapa, lalu menyaukannya ke air dalam *pasu*, menyiramkan ke kaki masing-masing (Syarofie, 2009).

Kutipan tersebut memperlihatkan penggunaan bahasa khas daerah setempat. Kata *timbuk* yang berarti gayung, sedangkan kata *pasu* yang berarti semacam guci besar. Kata-kata tersebut menjadi budaya dalam masyarakat setempat yang belum tentu ditemukan pada daerah lainnya. Selanjutnya kutipan berikut ini juga menunjukkan adanya sistem bahasa dalam legenda *Usang Rimau*.

“Tetapi, Tuan, *sayo* tak pandai mendayung.” (Syarofie, 2009).

Dari kutipan di atas, terdapat kata *sayo* yang bermakna *saya* atau *aku*. Ucapan ini merupakan bahasa Melayu Palembang yang lebih halus. Selain itu, kutipan berikut ini juga menunjukkan adanya sistem bahasa.

“Lihat Kak, baru bertemu dia sudah *randik* kepadaku,” kata Ingsal Nyawo, diiringi tawa riang (Syarofie, 2009).

Kutipan di atas menunjukkan penggunaan kata *randik* yang berarti akrab atau sangat dekat. Bahasa ini digunakan oleh masyarakat setempat sebagai alat berinteraksi.

Sistem Peralatan Hidup

Dalam berkehidupan, manusia terbiasa mengolah alam dengan menggunakan berbagai macam alat. Alat tersebut dapat dimaknai sebagai teknologi, yaitu segala instrumen yang digunakan oleh manusia atau suatu masyarakat untuk dapat melangsungkan hidup. Instrumen-instrumen tersebut bisa berupa alat produksi, alat transportasi, senjata, perhiasan, dan lain sebagainya. Berikut ini kutipan yang menunjukkan sistem peralatan hidup dalam legenda *Usang Rimau*.

Sebuah *cupak* yang berada di dekat *keran* menarik perhatian mereka. Benar saja, *cupak* itu berisi penuh beras (Syarofie, 2009).

Kata *cupak* pada kutipan di atas merupakan semacam wadah yang terbuat dari kayu, menyerupai guci. Ukuran berat beras yang diwadahi *cupak* ini selalu 2,5 kg. dengan demikian, pada masa lalu alat ini dipakai untuk wadah beras zakat fitrah. Lalu kata *keran* berarti alat masak yang terbuat dari olahan tanah liat, bentuknya menyerupai perahu. Selanjutnya kutipan berikut ini juga menunjukkan adanya sistem peralatan hidup.

“Betul juga Kak,” kata Ingsal menghentikan segala kesibukannya meniupkan udara ke kayu api lewat *kerompong* yang dipegangnya. “Tadi aku lihat labu parang dan lejang yang ditanam di bawah *garang* telah berbuah juga.” (Syarofie, 2009).

Kerompong merupakan bamboo satu ruas yang dipakai untuk meniupkan udara ke bara agar api tetap menyala. Alat ini biasanya digunakan masyarakat ketika sedang memasak. Lalu, *garang* merupakan bagian dari teras rumah panggung. *Garang* ini biasanya semi terbuka dan beratap dan digunakan untuk mengeringkan pakaian.

Sistem Mata Pencaharian Hidup

Setiap manusia dan masyarakat telah mengenal aktivitas keseharian yang dijadikan sebagai pekerjaan untuk dapat melangsungkan hidupnya. Kutipan yang merepresentasikan sistem mata pencaharian hidup dalam legenda ini sebagai berikut.

Tempat berdiam Ingsal Nyawo tak lagi sepi. Baik sendiri-sendiri maupun berkelompok, orang mulai datang dan bermukim. Bersama-sama mereka mengolah lebak dan sungai untuk mendapatkan hasilnya. Pada waktu lain, mereka berburu untuk mendapatkan bulu dan daging hewan di hutan. Atau menoreh getah damar dan menakik kemenyan. Karena semakin banyak pemukim, tempat itu pun menjadi Dusun (Syarofie, 2009)

Kutipan di atas menjelaskan aktivitas masyarakat dusun dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Aktivitas ini digunakan sebagai mata pencaharian berupa mengolah lebak dan sungai, berburu hewan di hutan untuk mendapatkan bulu dan daging, atau menoreh getah damar, dan menakik kemenyan.

Kesenian

Manusia dilahirkan dengan sebuah kemampuan estetik, yaitu sifat dasar manusia untuk menyenangkan segala bentuk keindahan. Dengan akal dan hasrat akan keindahan tersebut manusia menciptakan sebuah aktivitas yang disebut dengan kesenian (Rowland Bismark Fernando Pasaribu, 2013). Hal ini ditunjukkan pada kutipan berikut.

Tak terasa malam menjelang. Ingsal merasa sangat tertarik pada keramaian yang berlangsung di tempat itu. Orang-orang bernyanyi dan menari dengan iringan gamelan (Syarofie, 2009).

Berdasarkan kutipan di atas, masyarakat setempat dalam legenda ini memiliki kesenian berupa nyanyian dan tarian dengan diiringi gamelan. Hal ini akan menimbulkan keindahan dan didasari pada kreativitas masyarakat tersebut. Selain itu, kesenian dalam legenda ini juga ditunjukkan pada kutipan berikut ini.

*Pak epek kambing pak epek
Minum pati di bawa(h) ruma(h)
Anak siapa (h)idung cepek
Anak depati di kampong tenga(h)*

*Pak indil kambing pak indil
Makan manggis di balik kuto
Jangan takut di mulut bedil
Mato keris maenan kito*
(Syarofie, 2009).

Kutipan di atas merupakan senandung yang dilakukan oleh istri Ingsal untuk membuai anak yang sedang tidur. Namun, dalam kisah legenda ini, yang dibuai oleh istri Ingsal adalah Ingsal itu sendiri. Hal ini untuk mengelabui musuh Ingsal. Dengan begitu, secara tidak langsung senandung tersebut ditujukan untuk menidurkan sang anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam legenda *Usang Rimau* banyak ditemukan representasi kebudayaan. Banyaknya representasi kebudayaan yang ditemukan dalam legenda *Usang Rimau* ini karena didukung adanya unsur-unsur kebudayaan. Dengan begitu, terdapatlah pengklasifikasian representasi kebudayaan yang ada dalam legenda *Usang Rimau*. Pada legenda *Usang Rimau*, ditemukan tujuh representasi kebudayaan, antara lain: (1) sistem religi, (2) sistem kemasyarakatan, (3) sistem pengetahuan, (4) sistem bahasa, (5) sistem peralatan hidup, (6) sistem mata pencaharian hidup, dan (7) kesenian. Dari hasil analisis representasi yang telah dilakukan pada legenda *Usang Rimau*, diketahui bahwa di dalam legenda ini, kebudayaan masyarakat setempat sangatlah kaya dan sudah seharusnya dijaga dan dilestarikan. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian lanjutan. Selain itu, hendaknya hasil penelitian ini menjadi bahan bacaan yang apresiatif dan inspiratif khususnya bagi peserta didik dan mahasiswa dalam kaitannya dengan kegiatan mengapresiasi karya sastra.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis pertama bertanggung jawab atas konseptualisasi, metodologi, analisis formal, dan penulisan (persiapan draf awal). Penulis kedua melakukan analisis formal, menyiapkan sumber daya, dan menangani visualisasi. Penulis ketiga bertanggung jawab atas validasi, penulisan (tinjauan dan penyuntingan), dan pengawasan. Penulis keempat terlibat dalam validasi dan analisis formal.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

REFERENSI

- Asiyah, N. (2017). Legenda di Tulungagung (Kajian Strukturalisme Claude Levi Strauss). *Bapala*, 01(1), 1–11. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/19110>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204. <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Ihsan, B., & Zuliyanti, S. (2018). Kajian Antropologi Sastra Dalam Novel Ranggalawe: Mendung di Langit Majapahit Karya Gesta Bayuadhy. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 33–40. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/pentas/article/view/818>
- Indrastuti, N. S. K. (2018). Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJ - SSH)*, 3(3), 189–199.
- Irawan Rahmat, L. (2019). Kajian Antropologi Sastra Dalam Cerita Rakyat | 83 Kajian Antropologi Sastra Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Banyuwangi Pada Masyarakat Using. *Jurnal Kredo*, Vol. 3 No., 83–93.
- Jannah, Q. N., & Putra, C. R. W. (2021). Representasi Unsur Budaya Novel “Swarna Alor: Impian di Langit Timur” Karya Dyah Prameswarie. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(1), 37. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i1.1130>
- Olang, Y., Oktaviani, U. D., & Oktaviani, Y. (2021). Nilai dan Unsur Budaya pada Cerita Rakyat Buah Udak Suku Dayak Linoh. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 210. <https://doi.org/10.30651/st.v14i2.8917>
- Rahmawati, D. (2021). Nilai-Nilai Sosial Dan Budaya Dalam Tradisi Mantu Poci Di Kota Tegal Jawa Tengah (Kajian Antropologi Sastra). *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(2), 1–18. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3852>
- Ratna, I. N. K. (2011). *Antropologi Sastra : Perkenalan Awal Anthropology Literature : an Early Introduction*.
- Rismayanti, N. W., Martha, I. N., & Sudiana, I. N. (2020). Kajian Sosiologi Sastra Dalam Novel Puzzle Mimpi Karya Anna Farida. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 9(1), 7. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v9i1.24512>
- Rowland Bismark Fernando Pasaribu. (2013). Manusia dan keindahan. *Ilmu Budaya Dasar*, 9(1), 152–184.
- Rustanti, dan Indiatmoko, B. (2017). Ajaran dan Pemikiran Sunan Kalijaga pada Legenda Penamaan Desa di Masyarakat Demak. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(3), 265–272.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/20256>

Sitepu, L. K., Situmorang, M. N., Dewi, W., & Ginting, S. D. B. (2019). Eksplorasi Legenda Selang Pangeran Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(1), 58–66.

<https://doi.org/10.36277/basataka.v2i1.56>

Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16.

<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>

Syarofie, Y. (2009). *Legenda Tepian Musi*. 1--116.