

# Leksikon Nama Karakter Legenda pada Aplikasi LMS *English for Guiding*: Kajian Etnolinguistik di Desa Kutuh, Badung, Bali

**Ni Made Verayanti Utami**

Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar  
verayanti.utami@unmas.ac.id

**Ni Nyoman Deni Ariyaningsih**

Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar  
deni@unmas.ac.id

**Gede Irwandika**

Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar  
irwandika@unmas.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini menganalisis tentang leksikon nama karakter dalam legenda yang terdapat di Desa Kutuh, Badung, Bali. Cerita legenda yang merupakan sumber data pada penelitian ini, terdapat dalam aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berupa *Learning Management System* (LMS) yang berjudul *English for Guiding*. Aplikasi pembelajaran ini digunakan oleh para pelaku pariwisata di Pantai Pandawa, Desa Kutuh, untuk berlatih bahasa Inggris pariwisata. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, yakni dengan mendeskripsikan data untuk menentukan makna leksikon nama karakter pada cerita legenda. Penentuan makna nama karakter tersebut memerlukan analisis etnolinguistik yakni menggunakan teori-teori etnolinguistik yang didukung oleh teori makna. Oleh karena itu, kajian etnolinguistik ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Endraswara (2015) dan didukung oleh teori tentang makna oleh Chaer (2009). Hasil penelitian penelitian ini menunjukkan bahwa leksikon nama karakter dalam legenda di Desa Kutuh memiliki makna leksikal dan makna asosiatif dimana makna tersebut dipengaruhi konsep yang memperhitungkan aspek filosofi, sosial, tradisi, dan mitologi. Selain itu, nilai-nilai agama Hindu juga mempengaruhi penamaan karakter dalam legenda di Desa Kutuh.

**Kata Kunci:** *Leksikon, Karakter, Legenda, LMS, Desa Kutuh*

## Abstract

This study analyzed the lexicon of character names in legends of Kutuh Village, Badung, Bali. The legend, the data source in this study, was found in a *Learning Management System* (LMS) entitled *English for Guiding*. This learning application was used by the tour guides at Pandawa Beach, Kutuh Village, to practice *English for Tourism*. This study applied a qualitative approach to determine the meaning of the character names in the legends. In order to identify the meaning of the character's name, required ethno linguistics analysis supported by the theory of meaning. Thus, this study applied ethno linguistics theory by Endraswara (2015) and the theory of meaning by Chaer (2009). The results of this study indicated that the lexicon of character names in legends of Kutuh Village is concerned with philosophical, social, traditional and mythological aspects. In addition, Hindu religious values also affect the naming of characters in the legends of Kutuh Village.

*Keywords: Lexicon, Characters, Legends, LMS, Kutuh Village*

## 1. Pendahuluan

*Learning management system* atau yang disingkat LMS adalah program perangkat lunak berbasis laman untuk manajemen, administrasi dan distribusi konten pendidikan, program pelatihan, proyek pembelajaran dan pengembangan, dan lain-lain. LMS digunakan untuk memberikan materi pelatihan dan pendidikan kepada tenaga kerja atau pengguna eksternal melalui internet. Ini memberikan konten dalam format yang dapat diakses, diunduh, dan diedit dari mana saja dengan koneksi internet. Fleksibilitas dan penghematan biaya merupakan dua faktor keunggulan utama LMS. Oleh karena efektivitas LMS sebagai media pembelajaran daring tersebut, maka media ini menjadi salah satu media pilihan yang digunakan hingga saat ini. Kini kegiatan pembelajaran di Indonesia, khususnya di Bali, sudah mulai dilakukan secara luring. Akan tetapi masih banyak institusi pendidikan yang tetap menggunakan LMS sebagai media belajar.

Hal ini pula yang dilakukan oleh para pelaku pariwisata di Pantai Pandawa. Mereka menggunakan LMS *English for Guiding* untuk berlatih bahasa Inggris pariwisata sebagai upaya untuk peningkatan sumber daya masyarakat di Desa Kutuh. LMS *English for Guiding* merupakan platform yang disusun oleh tiga dosen program studi sastra Inggris Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar. Platform ini khusus dibuat untuk berlatih bahasa Inggris pariwisata yang di dalamnya berisi kearifan lokal Desa Kutuh. Topik-topik yang terdapat di dalamnya disesuaikan dengan kebutuhan para pelaku pariwisata di Desa Kutuh dalam menghadapi wisatawan mancanegara. Hal ini yang membuat semua topik di dalam LMS *English for Guiding* tersebut berisi kearifan lokal Desa Kutuh.

Salah satu topik yang terdapat dalam LMS *English for Guiding* adalah legenda Desa Kutuh yang terdapat pada *Module 9-What is Pandawa?* Topik di dalam LMS ini dibuat berdasarkan kebutuhan para pemandu wisata di Desa Kutuh dalam menjelaskan legenda yang terdapat di desa setempat kepada wisatawan mancanegara. Mereka memerlukan praktik dalam memaparkan, menggambarkan, dan menjelaskan legenda tersebut dalam bahasa Inggris. Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah (KBBI Daring, 2023). Kisah-kisah legendaris merupakan kisah yang menyerupai mitos dan dianggap semi-fiksi. Cerita legenda biasanya diturunkan secara lisan sebelum ditulis. Karena itu, sebagian besar legenda tidak jelas siapa yang menciptakannya.

Dalam suatu legenda selalu ada karakter atau tokoh yang merupakan unsur intrinsik dari karya sastra. Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita (Kurniasih, 2022). Tokoh dalam suatu cerita dibedakan berdasarkan wataknya dan berdasarkan perannya. Berdasarkan wataknya, tokoh dibagi menjadi tiga jenis, yakni tokoh protagonis (tokoh yang memiliki sifat baik), tokoh antagonis (tokoh yang merupakan lawan dari tokoh protagonis), dan tokoh tritagonis (tokoh yang menjadi penengah antara tokoh protagonis dan antagonis). Berdasarkan perannya, tokoh dibagi menjadi tiga jenis, yakni tokoh utama (tokoh yang berperan penting dalam cerita dan yang paling sering muncul dalam cerita), tokoh pembantu (tokoh yang perannya tidak penting dalam cerita dan kehadirannya hanya sebagai penunjang dari tokoh utama), dan tokoh figuran (tokoh yang hanya sesekali muncul dalam cerita).

Kajian mengenai penamaan tokoh dalam cerita juga telah dilakukan oleh peneliti lainnya. Arini (2015) melakukan penelitian yang berjudul Analisis Penamaan Tokoh-Tokoh pada Cerita Mahabharata (Kajian Semantik). Kajiannya bertujuan untuk mendeskripsikan latar belakang penamaan dan makna nama-nama tokoh dalam cerita Mahabharata. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan

cerita Mahabharata sebagai sumber data utama. Data lainnya juga diambil dari media audiovisual. Kajian yang ditulis oleh Arini menghasilkan 38 nama tokoh cerita Mahabharata yang dianalisis berdasarkan latar belakang penamaan dan maknanya. Arini juga menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi latar belakang penamaan tokoh tersebut adalah proses kelahiran, harapan si pemberi nama, dan keturunan silsilah keluarga. Sehingga hal ini mempengaruhi makna dari nama-nama tokoh tersebut. Kajian yang ditulis oleh Arini memiliki kemiripan dengan kajian ini, yakni sama-sama menganalisis makna nama tokoh dalam suatu cerita. Akan tetapi terdapat perbedaan dari kedua kajian ini, yakni kajian Arini menggunakan pendekatan semantik dalam memecahkan rumusan masalahnya, sedangkan kajian ini menggunakan pendekatan etnolinguistik yang dipaparkan oleh Endraswara (2015) dan didukung dengan pendekatan semantik yang dipaparkan oleh Chaer (2009). Selain itu kajian yang ditulis oleh Arini menggunakan cerita Mahabharata sebagai sumber data, sedangkan kajian ini menggunakan legenda Desa Kutuh yang terdapat di dalam *LMS English for Guiding* sebagai sumber data.

Berdasarkan fenomena kajian mengenai leksikon nama karakter dalam suatu cerita, seperti yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dua hal. Pertama, mengidentifikasi tipe-tipe tokoh dalam cerita legenda Desa Kutuh. Kedua, mendalami makna dan filosofi yang terkandung dalam leksikon gelar pada nama karakter legenda Desa Kutuh. Kajian ini menggunakan pendekatan Etnolinguistik yang didukung oleh teori makna. Teori etnolinguistik yang digunakan ialah teori yang dipaparkan oleh Endraswara (2015). Sedangkan teori makna yang digunakan ialah teori yang dipaparkan oleh Chaer (2009). Dengan mengungkap fenomena di balik leksikon gelar pada nama tokoh legenda, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengayaan penelitian bidang etnolinguistik dan memberi manfaat praktis bagi para penulis cerita ataupun legenda, sehingga cerita yang ditulis lebih menarik dan sesuai dengan kearifan lokal yang ada di desa setempat.

## 2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi. Fenomenologi merupakan studi yang bertujuan untuk menyampaikan pengalaman individu atau kelompok dengan cara mendeskripsikan pengalaman yang bersifat umum terhadap berbagai pengalaman hidup para informan terkait dengan konsep atau fenomena-fenomena tanpa dipengaruhi oleh latar belakang apapun, baik dari sisi peneliti maupun informan. Menurut Creswell (2013) salah satu kategori penelitian fenomenologi kualitatif adalah Fenomena Konstruksi Sosial. Fenomena ini disebut juga riset *interpretative* dalam usahanya memahami individu dalam rangka mengungkap makna dibalik suatu tindakan. Pendekatan fenomena konstruksi sosial inilah yang diterapkan pada penelitian ini dalam rangka mengungkap makna leksikon gelar pada nama karakter dalam Legenda Desa Kutuh.

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode pengumpulan data kualitatif, yakni dengan melakukan observasi langsung pada Legenda Desa Kutuh yang tertulis dalam *LMS English for Guiding*. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui beberapa tahapan, sebagai berikut; membaca Legenda Desa Kutuh dalam *LMS English for Guiding*; mentranskripsi cerita legenda Desa Kutuh tersebut ke dalam teks; mencatat dan menggarisbawahi leksikon gelar pada nama-nama karakter atau tokoh dalam Legenda Desa Kutuh yang terdapat di *LMS* tersebut.

Metode analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode analisis data kualitatif, yakni menyajikan data, menginterpretasikannya, dan memverifikasi data tersebut secara deskriptif berupa kalimat-kalimat dalam paragraf. Analisis data kualitatif pada penelitian ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut; mengkategorikan tipe-tipe

tokoh dalam cerita Legenda Desa Kutuh berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Kurniasih (2022); menganalisis makna leksikon gelar pada nama tokoh tersebut dengan menggunakan teori etnolinguistik oleh Endraswara (2015) yang didukung dengan teori makna oleh Chaer (2009).

### 3. Hasil

Kajian ini menghasilkan temuan berupa tiga leksikon gelar pada nama-nama tokoh dalam cerita Legenda Desa Kutuh. Ketiga tokoh tersebut yang termasuk dalam kategori tokoh utama dan tokoh pembantu jika dilihat berdasarkan perannya. Tokoh-tokoh tersebut juga termasuk dalam kategori tokoh protagonis jika dilihat berdasarkan wataknya. Selain itu, leksikon gelar nama karakter tersebut memiliki makna leksikal dan makna asosiatif dimana makna tersebut dipengaruhi oleh konsep yang memperhitungkan aspek tradisi, sosial, dan agama hindu.

### 4. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, sesuai dengan jumlah leksikon gelar pada nama karakter yang ditemukan dalam materi Legenda Desa Kutuh di LMS *English for Guiding*. Materi pembelajaran dalam LMS tersebut ditulis dalam bahasa Inggris, akan tetapi nama tokoh dalam cerita legenda tersebut tidak berubah atau diterjemahkan. Sehingga data yang digunakan adalah data yang akurat sesuai dengan sumber. Masing-masing data yang dianalisis, fokus terhadap leksikon gelar pada nama-nama tokoh atau karakter dalam cerita legenda tersebut. Berikut adalah gambar tangkap layar pada LMS *English for Guiding* yang berisi materi tentang Legenda Desa Kutuh.



Gambar 4.1 Materi Legenda Desa Kutuh pada LMS *English for Guiding*

(4-1) *The history of Kutuh Village begins with the story of Ni Rangdu Kuning who was left by the King of Badung Ida Cokorda III who had the title Kyai Anglurah Pemecutan III to Puri Pemecutan and never returned.*

Legenda Desa Kutuh menceritakan tentang asal-usul nama desa itu sendiri. Desa ini ditemukan oleh seorang perempuan yang tengah mengandung, dimana perempuan ini merupakan seorang permaisuri dari kerajaan Badung. Ia berkelana sendiri ke daerah timur ujung selatan Pulau Bali dan menemukan tempat yang ditumbuhi banyak Pohon Kutuh. Lalu Ia memutuskan untuk tinggal di daerah itu dan menamakan desa itu dengan nama Desa Kutuh.

Nama tokoh pada data (4-1) adalah *Ni Rangdu Kuning*. *Ni Rangdu Kuning* merupakan istri dari Raja Badung, *Ida Cokorda III*. Dalam cerita Legenda Desa Kutuh, *Ni Rangdu Kuning* merupakan tokoh utama dan tokoh protagonis. Berdasarkan perannya, tokoh utama merupakan tokoh yang berperan penting dan sering muncul dalam adegan cerita

(Kurniasih, 2022). *Ni Rangdu Kuning* adalah tokoh utama dalam cerita legenda ini karena Ia berperan penting dalam menamakan desa yang Ia temukan ketika berkelana sendiri ke arah timur ujung selatan Pulau Bali. *Ni Rangdu Kuning* juga merupakan tokoh protagonis dalam cerita legenda ini, karena berdasarkan wataknya Ia merupakan tokoh yang memiliki sifat baik. Walaupun tengah mengandung dan ditinggalkan oleh suaminya, Ia tidak putus asa dan tetap menjalani hidup hingga akhirnya Ia berjasa dalam menamakan satu desa yang hingga saat ini masih ada di Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali.

Leksikon gelar yang ditemukan pada data (4-1) adalah gelar *Ni*. Leksikon gelar *Ni* memiliki makna leksikal dalam bahasa Indonesia. Menurut Chaer (2009), makna leksikal merupakan bentuk ajektif yang diturunkan dalam bentuk nomina leksikon (kosa kata, perbendaharaan kata). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *ni* tergolong dalam kelas nomina yang berarti kata sapaan untuk wanita yang belum kawin atau nona. Sedangkan makna asosiatif adalah makna yang dimiliki oleh sebuah leksem atau kata berkenaan dengan adanya hubungan kata itu dengan sesuatu yang berada di luar bahasa, (Chaer, 2009). Maka makna asosiatif dari gelar *ni* diasosiasikan dengan jenis kelamin dari si pemilik gelar tersebut. Leksikon *Ni* merupakan salah satu penanda penamaan orang Bali dalam aspek jenis kelamin. Leksikon *I* merupakan pemarkah nama laki-laki, sedangkan leksikon *Ni* merupakan pemarkah nama perempuan (Budi, 2012). Konsep yang terbentuk dalam makna leksikon gelar *Ni* sesuai dengan konsep tradisi sosial masyarakat Bali yang masih dilestarikan hingga kini. Hal ini berkaitan dengan pemaparan etnolinguistik menurut Foley (dalam Abdullah dan Pitana, 2016: 17) yaitu cabang linguistik yang menaruh perhatian terhadap posisi bahasa dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas untuk memajukan dan mempertahankan praktik-praktik budaya dan struktur sosial.

(4-2) *The history of Kutuh Village begins with the story of Ni Rangdu Kuning who was left by the King of Badung **Ida Cokorda III** who had the title Kyai Anglurah Pemecutan III to Puri Pemecutan and never returned.*

*Ida Cokorda III* merupakan nama raja Badung dalam cerita Legenda Desa Kutuh. Raja ini diceritakan pergi meninggalkan permaisurinya yang tengah mengandung. Ia tidak pernah kembali dan juga tidak diketahui kemana perginya, hingga permaisurinya memutuskan untuk meninggalkan istana dan berkelana seorang diri ke arah timur ujung selatan Pulau Bali. Oleh karena perannya yang tidak terlalu penting dalam cerita, maka *Ida Cokorda III* dikategorikan sebagai tokoh pembantu dalam legenda ini. Selain itu, berdasarkan wataknya, Ia dikategorikan sebagai tokoh antagonis. Tokoh antagonis adalah tokoh yang merupakan lawan dari tokoh protagonis (Kurniasih, 2022). Sikap *Ida Cokorda III* yang pergi meninggalkan istrinya yang tengah mengandung dan tidak pernah kembali menyiratkan bahwa Ia memiliki sifat yang tidak bertanggung jawab dan berlawanan dengan sifat tokoh protagonis.

Pada data (4-2), leksikon gelar yang digarisbawahi ialah *Ida Cokorda*. Kata *Ida* dan kata *Cokorda* memiliki makna leksikal dan makna asosiatif. Makna leksikal dari kata *Ida* ialah gelar golongan Brahmana. Kata ini termasuk dalam kelas kata nomina. Begitu juga kata *Cokorda* merupakan gelar bangsawan atau kasta kesatria (KBBI Daring, 2023). Makna asosiatif dari kedua kata tersebut adalah leksikon gelar yang didapat dari keturunan kelahiran dan kedudukan seseorang dalam sosial masyarakat. *Ida Cokorda III* merupakan seorang Raja yang lahir dari keluarga bangsawan dimana dalam tradisi sosial masyarakat Hindu disebut dengan kasta *Kesatria*. Gelar *Ida* sendiri merupakan bentuk honorifik yang diberikan pada seorang bangsawan (Budi, 2012). Konsep yang

mempengaruhi makna gelar leksikon *Ida Cokorda* adalah konsep tradisi sosial agama Hindu, yaitu sistem Kasta.

(4-3) *Therefore, Ni Rangdu Kuning lived alone with his son I Gusti Ngurah Ungasan.*

Ni Rangdu Kuning melahirkan seorang putra yang kemudian Ia beri nama I Gusti Ngurah Ungasan. Ia melahirkan putranya setelah Ia menemukan Desa Kutuh dan memutuskan untuk tinggal disana. *I Gusti Ngurah Ungasan* merupakan tokoh pembantu dan tokoh protagonis. I Gusti Ngurah Ungasan tidak terlalu berperan penting dalam cerita. Legenda ini tidak menceritakan lebih detail tentang I Gusti Ngurah Ungasan dari kecil hingga dewasa. Akan tetapi Ia merupakan tokoh protagonis dalam cerita legenda ini, karena Ia berjasa dalam memberikan ibunya, Ni Rangdu Kuning, semangat untuk terus menjalani hidup, walaupun Ia ditinggal oleh suaminya.

Leksikon gelar yang ditemukan pada data (4-3) adalah gelar *I Gusti*. Leksikon gelar *I* merupakan leksikon gelar yang memiliki makna yang mirip dengan leksikon gelar *Ni*. Hanya saja leksikon *I* merupakan pemarah jenis kelamin laki-laki pada nama orang Bali. Leksikon gelar *Gusti* memiliki makna leksikal dalam bahasa Indonesia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *gusti* tergolong dalam kelas nomina yang berarti sebutan untuk bangsawan; sebutan untuk Tuhan atau yang dianggap Tuhan. Sedangkan makna asosiatif dari gelar *Gusti* juga diasosiasikan dengan keturunan kelahiran si pemilik gelar tersebut. Leksikon *Gusti* merupakan gelar yang digunakan oleh para keturunan raja, bangsawan, dan pejabat setingkat lainnya pada jaman kerajaan dahulu. Konsep yang terbentuk dalam makna leksikon gelar *Gusti* sesuai dengan konsep tradisi sosial masyarakat Bali yang masih dilestarikan hingga kini, yakni sistem kasta. Sistem kasta merupakan golongan sosial dalam budaya Hindu yang terdiri dari *Brahmana*, *Kesatria*, *Waisya*, dan *Sudra* (Temaja, 2017). Keempat golongan tersebut disebut dengan catur wangsa, catur warna, atau kasta (Wiana, 2006:10). Hal ini sesuai dengan konsep etnolinguistik yang merupakan cabang dari linguistik, etnografi dan etnologi. Etnografi dan etnologi adalah cabang ilmu humaniora yang banyak mempelajari kebudayaan. Etnografi adalah kajian tentang kehidupan dan kebudayaan suatu masyarakat atau etnik, misalnya tentang adat-istiadat, kebiasaan, hukum, seni, religi, bahasa (Endraswara, 2015: 38)

## 5. Kesimpulan

Legenda Desa Kutuh sebagai bentuk kearifan lokal yang terdapat di desa setempat sarat akan makna leksikal dan asosiatif yang dipengaruhi oleh aspek tradisi, sosial, dan agama Hindu. Pemanfaatan materi legenda dalam pembelajaran bahasa yang didukung media digital, LMS, memberikan kontribusi terhadap pengayaan penelitian bidang etnolinguistik. Selain itu pembelajaran bahasa kepada pihak pelaku pariwisata dapat memberikan manfaat praktis bagi mereka dengan membagikan informasi yang lebih dalam mengenai makna leksikon gelar pada nama-nama tokoh dalam cerita legenda tersebut. Hal ini membawa daya tarik wisata sejarah tersendiri bagi desa setempat, melalui cerita legenda yang disampaikan oleh para pemandu wisata kepada wisatawan manca negara.

## 6. Daftar Pustaka

Abdullah, W., & Pitana, S.T. (2016). *Bahasa dan budaya jawa dalam ekspresi “kebo bule” di Surakarta: Kajian etnolinguistik*. Surakarta: Jurnal Ilmu Budaya. Universitas Sebelas Maret.

Admin UMA. 2021. *Apa Itu Learning management System (LMS)*. Dikutip dari: <https://uma.ac.id/berita/apa-itu-learning-management-system-40lms41> pada 17 Februari 2023

- Arini, Dwi Putri. 2015. *Analisis Penamaan Tokoh-Tokoh pada Cerita Mahabharata (Kajian Semantik)*. Thesis: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Serial online: <https://eprints.untirta.ac.id/2663/>
- Budi. 2012. *Budaya Bali: Nama Orang Bali* [Posting Laman]. Dikutip dari: <http://cakepane.blogspot.com/2012/07/nama-orang-bali.html%20pada%2013%20Desember%202017> pada 15 Februari 2023
- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cresswell, John W. 2013. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endraswara, Suwardi. (2015). *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Kurniasih, Dianita Ayu. 2022. *Macam-Macam Tokoh dalam Cerita*. Dikutip dari: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/01/05/130000069/macam-macam-tokoh-dalam-cerita?page=all> pada 17 Februari 2023
- Temaja, I G B Wisnu Bayu. 2017. *Sistem Penamaan Orang Bali*. HUMANIKA Vol.24 No.2 (2017) Dikutip dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika/article/view/17284/13157> pada 17 Februari 2023
- Utami, Verayanti. Et all. 2023. *Legend of Kutuh Village in Module 9-What is Pandawa? LMS English for Guiding*. Dikutip dari: [https://sites.google.com/d/1Q61P6DttTBZxgXHMBnMNZebAKuZss7DU/p/1Luw4zDDxBOjO-vqyMbJJL\\_a1DmryGd-i/edit](https://sites.google.com/d/1Q61P6DttTBZxgXHMBnMNZebAKuZss7DU/p/1Luw4zDDxBOjO-vqyMbJJL_a1DmryGd-i/edit) pada 15 Februari 2023.
- Wiana, I. K. 2006. *Memahami Perbedaan Catur Warna, Kasta, dan Wangsa*. Surabaya: Penerbit Paramita